Dungeons & Dragons® Accessorio

Forgotten Realms®

Razze di Faerûn

Eric L. Boyd, Matt Forbeck, James Jacobs

Dungeons & Dragons® Accessorio

Forgotten Realms®

Razze di Faerûn

Sviluppatori del gioco — Eric L. Boyd, James Jacobs, e Matt Forbeck

Sviluppatori Aggiunti — Sean K Reynolds e Jason Carl

Ringraziamenti Speciali — Thomas M. Costa

Sviluppo — Richard Baker e David Noonan

Revisori — David Noonan e John D. Rateliff

Direttore Creativo — Richard Baker

Direttore di R&D per i giochi di ruolo — Bill Slavicsek

Vice-Presidente editoriale — Mary Kirchoff

Responsabile di Categoria — Anthony Valterra

Responsabile del progetto — Martin Durham

Robert Raper — Direttore Artistico

Robert Campbell, Cynthia Fliege, e Robert Raper — Grafici

Greg Staples — Illustrazione di Copertina

Dennis Calero, Dennis Cramer, Mike Dutton, Wayne England, Jeremy Jarvis, Vince Locke, David Martin, Raven Mimura, Jim Pavelec, Vinod Rams, Adam Rex — Illustrazioni Interne

Angelika Lokotz, Erin Dorries — Impaginatori

Chas DeLong — Direttore di Produzione

Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di Dungeons & Dragons create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

Questo prodotto della WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Gaming Content. Nessuna parte di quest'opera può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per saperne di più sulla Open Gaming License e la d20TM System License, visitate www.wizards.com/d20 o www.d20.it

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile — Emanuele Rastelli

Supervisione e Revisione — Massimo Bianchini

Marco Crosa — Traduzione

Piermario Remeri, Giorgia Calandroni — Grafica e Impaginazione

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hosfveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

TWENTY-FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521-630320

Domande? 0521 630320

Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms, Wizards of the Coast e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. consociata di Hasbro, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2004 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.25edition.it

Indice

Introduzione 3
Razza, sottorazza e gruppo etnico 3
Come leggere un paragrafo razziale 4
Modificatore di livello e Lep 5
Dadi Vita razziali 6
Come leggere una Regione 7

Capitolo 1: Nani 8
Nano artico 9
Nano dorato 11
Nano grigio 14
Nano degli scudi 16
Nano selvaggio 20
Nano Urdunnir 22

Capitolo 2: Elfi 26
Avariel 27
Elfo acquatico 31
Elfo dei boschi 34
Elfo drow 37
Elfo della luna 40
Elfo selvaggio 42
Elfo del sole 45

Capitolo 3: Gnomi 48
Gnomo delle foreste 49
Gnomo delle profondità 51
Gnomo delle rocce 55

Capitolo 4: Mezzelfi 58
Mezzelfo acquatico 58
Mezzelfo comune 60
Mezzo-drow 62

Capitolo 5: Orchi e mezzorchi 64
Orco grigio 65
Orco di montagna 67
Orog (Orco delle profondità) 68
Mezzorco 72

Capitolo 6: Halfling 74
Halfling cuoreforte 74
Halfling piedilesti 76
Halfling degli spiriti 77

Capitolo 7: Umani 80
Calishita 81
Chondathan 84
Damaran 88
Illuskan 92
Mulan 95
Rashemi 99
Tethyrian 102
Altri gruppi etnici umani 105

Capitolo 8: Stirpeplanari 112
Aasimar 112
Fey'ri 114
Genasi dell'acqua 117
Genasi dell'aria 119
Genasi del fuoco 121
Genasi della terra 123
Tanarukk 125
Tiefling 127

Capitolo 9: Razze Minori 130
Aarakocra 130
Centauro 132
Goblinoide 134
Kir-lanan 137
Licantropo 140
Lucertoloide 145
Tenebra 147
Wemic 149
Yuan-ti 151

Appendice 154
Equipaggiamento 154
Talenti 160
Oggetti magici 170
Mostri 174
Animali 174
Cavvekan 175
Osquip 175
Ragno da guerra 176
Serpente volante 177
Zannamorte 178
Classi di prestigio 178
Alto mago elfico 178
Berserker nanico 179
Cantore della lama 180
Cantore magico 182
Cecchino fromboliere 183
Gnomo delle brecce 184
Guardia celeste della Grande Crepa 185
Scaldo combattente 186
Signore della guerra orchesca 188
Incantesimi 189

Riquadri
Acquisire un archetipo 5
Ali della notte 74
Gruppo etnico dei personaggi già esistenti 80

Introduzione

Faerûn è la casa di centinaia di razze intelligenti, suddivise in migliaia di tribù, clan, nazioni e gruppi etnici. Alcune di queste razze sono predatori mostruosi dotati di poteri terribili, e altre sono predoni sanguinari che terrorizzano la gente più civilizzata, ma per la maggior parte si tratta di popoli pacifici, che desiderano vivere in pace nella maniera che considerano più prospera e soddisfacente. Questa grande diversità in natura fisica, talento magico, credenze e valori dà vita a un incredibile mosaico di culture che popolano l'intero continente, un arazzo così complesso e meraviglioso che nessun mortale può sperare di comprendere nella sua totalità.

Razze di Faerûn esamina quasi 50 dei popoli più importanti, diffusi o degni di nota che si possono incontrare nelle terre di Faerûn, concentrandosi sulle razze che hanno maggiori probabilità di dare origine a dei personaggi in cerca di avventura. Anche se i draghi e i giganti sono certamente intelligenti e possono esercitare una enorme influenza sulle regioni del mondo che rivendicano come proprio dominio, di solito non li si trova nelle compagnie di avventurieri. All'estremo opposto dello spettro, una creatura come un troglodita o un quaggoth potrebbe anche essere incline a intraprendere la vita nomade dell'avventuriero, ma il loro numero è così scarso e la loro società così sfuggente e isolata che questi personaggi non sono riusciti a lasciare un marchio abbastanza significativo sulla faccia di Faerûn. Così, questo libro si concentra su otto razze principali (umani, nani, elfi, gnomi, mezzelfi, mezzorchi e orchi, halfling e stirpeplanari) e su un piccolo numero di razze minori che spaziano dagli aarakocra agli yuan-ti.

Che cosa occorre per giocare

Questo supplemento richiede il possesso del *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master*, il *Manuale dei Mostri* e il libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Potrebbe anche esservi utile avere sottomano una copia del *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*, anche se quest'ultimo volume non è necessario per usare questo libro.

Le seguenti razze menzionate in questo libro sono descritte ne *I Mostri di Faerûn*: aarakocra, fey'ri, goblin del Dekanter, nani artici, nani selvaggi, tanarukk, urdunnir, wemic e yuan-ti (corrotto). In questo libro, troverete sufficienti informazioni nelle descrizioni razziali di questi popoli per permettervi di usarli come personaggi giocanti, ma dovreste comunque fare riferimento a *I Mostri di Faerûn* se vi occorrono le statistiche della loro versione "mostruosa".

Razze di Faerûn è inoltre compatibile con l'edizione aggiornata del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del Dungeon Master* e del *Manuale dei Mostri*. Alcune revisioni alle regole sono state incluse in questo prodotto, come le modifiche all'archetipo del licantropo, il modo in cui i mostri acquisiscono talenti e abilità e i dettagli sulle capacità razziali e di classe. Se si trovano delle difficoltà nell'identificare un talento, un'abilità o un incantesimo, si tratta nel caso più probabile di un cambiamento nella nomenclatura adottato nell'edizione aggiornata.

Razza, sottorazza e gruppo etnico

In questo libro, i termini razza, sottorazza e gruppo etnico (o etnie) sono utilizzati per descrivere le diverse genti che vivono nel Faerûn. Nel contesto del gioco di *Dungeons & Dragons*, questi termini possiedono un significato specifico.

Una *razza* è una specie distinta di creature intelligenti, che condividono molte delle stesse qualità. A Faerûn, le creature appartenenti a razze diverse possono spesso generare dei figli che a loro volta possono procreare, per cui il termine "razza" non corrisponde in senso stretto alla definizione scientifica di cosa costituisca una specie. Questo concetto è importante, in termini di gioco, perché descrive una serie di regole condivise da tutti gli esemplari di quella razza. Anche se l'aspetto, la classe, le abilità e i talenti possono variare enormemente da un individuo all'altro, tutti gli umani condividono i medesimi benefici e caratteristiche: un talento extra al 1° livello e diversi punti abilità extra rispetto alle altre razze, cose che rispecchiano l'ambizione e il desiderio di eccellere tipico degli umani.

Anche se tutti gli umani possiedono i medesimi vantaggi di gioco, non tutti i nani o gli elfi sono uguali. Queste razze sono caratterizzate da un adattamento più marcato ai rispettivi stili di vita, e nell'arco di un tempo relativamente breve, in loro si originano delle peculiarità ben distinte nelle popolazioni che rimangono isolate dal nucleo principale della razza. Una sottorazza consiste di quegli individui appartenenti ad una razza "genitrice" che condividono una serie particolare di vantaggi e svantaggi razziali. Ad esempio, la cultura degli elfi del sole si concentra sullo studio e la conoscenza piuttosto che sui giochi di agilità ed equilibrio preferiti dagli altri elfi, e quindi gli elfi del sole godono di un bonus al loro punteggio di Intelligenza, anziché a quello di Destrezza. In termini di gioco, una sottorazza è, a tutti gli effetti, una razza a sé stante, ma tutte le sottorazze di una particolare razza condividono parecchie delle stesse caratteristiche, e sono tutte imparentate tra di loro. Quando due genitori appartenenti a sottorazze diverse hanno un bambino,

questo "eredita" di solito le caratteristiche di uno solo di loro.

Un *gruppo etnico* è un insieme di persone della stessa razza che condividono una caratteristica fisica di minore entità, e qualche retaggio culturale comune. A differenza di una sottorazza, ai fini delle regole di gioco due gruppi etnici della stessa razza sono assolutamente identici. Gli umani di sangue Chondathan non sono perciò più forti, più robusti, più intelligenti o più abili degli uomini di sangue Rashemi, ma qualsiasi nativo di Faerûn saprà distinguere a colpo d'occhio un Rashemi da un Chondathan. Sebbene le distinte etnie vengano descritte in questo libro soltanto in relazione alle nazioni umane, è accettabile sottintendere che qualsiasi razza non differenziata da distinte sottorazze possa avere una varietà notevole di caratteristiche fisiche. Per esempio, la metà umana di un centauro potrebbe avere la pelle chiara, oppure ramata, oppure di una tonalità scura come il mogano.

Come leggere un paragrafo razziale

Ciascun capitolo dedicato alle razze principali è suddiviso in una serie di sezioni basate sulla sottorazza o sul gruppo etnico. Le informazioni presentate in queste sezioni seguono generalmente l'ordine indicato di seguito.

Se una razza è priva di una determinata caratteristica (ad esempio i talenti razziali), la voce relativa risulterà omessa.

Informazioni principali sulla razza

I capitoli dedicati alle otto razze principali descritte in questo libro cominciano ciascuno con una panoramica generale sulla cultura, la storia e l'atteggiamento mentale di quella razza. La descrizione di ogni sottorazza o gruppo etnico contiene informazioni più specifiche e dettagliate sulle sue diverse caratteristiche.

Dati razziali

Ogni sezione dedicata a un singolo gruppo etnico, sottorazza o razza minore inizia con una serie di voci abbreviate che forniscono un rapido riassunto delle caratteristiche di gioco della razza in questione.

Regioni: Questa voce indica i luoghi dove si possono trovare gli esponenti della sottorazza o del gruppo etnico. Un personaggio appartenente a questa razza o etnia può scegliere una delle regioni elencate sotto questa voce come sua regione nativa, come descritto nel libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*. Nel caso di un gruppo etnico umano, può essere selezionata a questo scopo qualsiasi regione in cui il gruppo è presente come popolazione primaria o secondaria. Le regioni nuove sono scritte in corsivo, e sono descritte alla fine della sezione dedicata alla razza.

I linguaggi automatici e i linguaggi bonus del personaggio vengono determinati dalla scelta della sua regione nativa.

Talenti razziali: Qualsiasi nuovo talento introdotto in questo libro e specifico della razza in questione è elencato sotto questa voce.

Classi di prestigio razziali: Se ci sono delle classi di prestigio specificamente associate alla razza, vengono indicate sotto questa voce.

Modificatore di livello: Se la razza o sottorazza è dotata di un modificatore di livello, viene indicato sotto questa voce. Se quella razza o sottorazza possiede dei Dadi Vita razziali (cioè, un membro tipico di quella razza inizia il gioco con più del singolo DV della maggior parte delle razze dei personaggi giocanti), viene indicato anche il livello effettivo del personaggio, che combina sia il modificatore di livello che i Dadi Vita razziali. Vedi pagina 6 per i dettagli su come il modificatore di livello e il LEP influiscono sul livello del personaggio e sul suo avanzamento.

Storia

Un riassunto della storia di ciascuna razza, sottorazza o gruppo etnico viene descritto sotto questa voce. In diversi casi, la storia di un particolare gruppo è stata inclusa nella descrizione della nazione o della razza nel libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*, per cui potreste trovare un riferimento a quel volume.

Atteggiamento mentale

Si tratta di una descrizione generale di come la razza in questione considera se stessa, conduce i propri affari e vede il mondo intorno a sé. Naturalmente, per la maggior parte delle razze si tratterà di una rozza generalizzazione: alcuni Calishiti sono assassini e tagliagole, altri timidi eruditi, e altri ancora eroi battaglieri. Tuttavia, considerato il popolo nel suo insieme, ci si può aspettare che un tipico Calishita sia un personaggio educato, cosmopolita e tendente a un certo grado di indolenza. L'atteggiamento mentale di una razza si concentra su ciò che la gente di quella razza considera importante, e per cui valga la pena di sforzarsi.

Personaggi: Le classi dei personaggi particolarmente apprezzate dai membri di quella razza sono descritte sotto questa voce, oltre a qualche breve spiegazione del perché.

Classe preferita: Qui viene indicata la classe preferita dalla razza in questione, oltre a una breve discussione delle ragioni per le quali la razza tende a intraprenderla. Umani e mezzelfi hanno una classe preferita di "Qualsiasi", e non contano la loro classe di livello più alto per determinare quando un personaggio multiclasse subisce una penalità all'esperienza.

Classi di prestigio: Le classi di prestigio più popolari tra i personaggi di questa razza o sottorazza sono riportate qui, insieme alle ragioni che ne spiegano il perché.

Società

Questa sezione contiene una breve descrizione di come gli individui della razza organizzano le propria vita, le famiglie e i governi, e da quale struttura sociale sono circondati.

Linguaggio e istruzione

Questo paragrafo indica il linguaggio principale utilizzato da una razza, menzionandone le origini e l'evoluzione. Sono inoltre indicati gli eventuali linguaggi secondari particolarmente diffusi tra le persone di quella razza.

Si considera che i personaggi di tutte le classi disponibili per i giocatori siano capaci di leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, ma questo non è universalmente vero per i personaggi appartenenti alle classi di PNG. In generale, i nobili e gli esperti saranno quasi sempre istruiti, e di solito lo saranno anche gli adepti. La diffusione dell'alfabetismo tra i guerrieri e la gente comune tende a variare grandemente a seconda della cultura. I personaggi che non sono istruiti in seguito alla loro scelta di classe o razza possono divenirlo spendendo 2 punti abilità.

Caratteristiche e capacità razziali

Qualsiasi modificatore razziale ai punteggi di caratteristica, competenza in particolari tipi di armi, bonus razziali ad abilità specifiche e simili sono indicati in questo paragrafo, preceduti da un pallino. Qualsiasi capacità straordinaria (Str), magica (Mag) o soprannaturale (Sop) viene altresì descritta sotto questa voce, come anche i modificatori di livello e il livello effettivo del personaggio (LEP) delle razze più potenti.

Nei casi in cui queste informazioni siano già fornite nel *Manuale del Giocatore* o nel libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*, questa sezione risulterà omessa.

Magia e conoscenze

La maggior parte delle razze possiede le proprie tradizioni magiche, e una selezione di incantesimi e oggetti magici preferiti. Come nel

caso dell'atteggiamento mentale della razza, anche qui si tratta di una generalizzazione; sebbene i Calishiti siano famosi per la loro abilità negli incantesimi elementali, nulla impedisce a un mago Calishita di specializzarsi in una qualsiasi delle scuole della magia arcana.

Incantesimi e tradizioni magiche: Ogni nuovo incantesimo razziale o talento specificamente collegato al lancio di incantesimi descritto nell'appendice viene indicato qui, alle voci "Tradizioni magiche" e "Incantesimi esclusivi".

Oggetti magici: Molte razze possiedono un'affinità particolare per un determinato tipo di oggetti magici. Gli *oggetti comuni* sono utensili la cui manifattura è quasi istituzionalizzata, per la gente di questa razza. Vista la prevalenza di oggetti comuni nei luoghi dove la razza vive, questi possono essere acquistati con uno sconto del 10% in qualsiasi località dove si radunano i membri di quella razza.

Gli *oggetti iconici* sono oggetti magici specifici, che rappresentano la specialità degli artigiani arcani della razza. Anche per questi lo sconto del 10% è compreso nel prezzo, rispecchiando il fatto che gli incantatori di quella razza o gruppo hanno dedicato un grado insolito di addestramento e tradizione nella realizzazione di tali oggetti, rendendone quindi più semplice la creazione da parte di un incantatore appartenente alla razza in questione. Dal momento che l'oggetto iconico è più facile da creare per un membro di questa razza, questi tenderà a farlo pagare di meno. I nani degli scudi non sono gli unici a realizzare delle *asce da battaglia affilate+1*, ma le asce *squartanemici* dei nani degli scudi sono semplicemente le più comuni *asce da battaglia affilate+1* in circolazione.

DIVINITÀ RAZZIALI

In questo paragrafo appare una breve discussione delle divinità importanti per la razza. Anche se molte razze venerano una quantità di dei molto più varia di quella suggerita qui, queste sono le divinità più comuni per quella etnia.

RAPPORTI CON LE ALTRE RAZZE

In questa sezione viene descritto come la razza o sottorazza si comporta nei confronti degli altri gruppi che le vivono intorno. Ancora una volta, questo è più o meno uno stereotipo, dal momento che gli individui possono talvolta stringere legami forti con gente che la loro razza non vede particolarmente di buon occhio, oppure provare odio per una razza normalmente alleata alla propria.

EQUIPAGGIAMENTO

Sebbene la maggior parte dell'equipaggiamento descritto nel capitolo omonimo del *Manuale del Giocatore* sia normalmente disponibile in qualsiasi città di dimensioni ragionevoli, molte razze hanno un'affinità particolare per un certo tipo di equipaggiamento.

L'equipaggiamento elencato in questa sezione sotto la dicitura *oggetti comuni* è generalmente disponibile con uno sconto del 10% nelle città o nei villaggi di quella razza. Ciò non si applica tuttavia alle versioni magiche di quegli oggetti, a meno che l'oggetto in questione non sia anche un oggetto magico iconico per la razza.

Qualsiasi oggetto esclusivo o nuovo oggetto menzionato in questa sezione è descritto in maggior dettaglio nella sezione dell'appendice dedicata all'equipaggiamento.

Armi e armature: Le tradizioni di manifattura di armi e armature sono alcune delle caratteristiche maggiormente distintive della tecnologia e della società di una determinata razza. In alcuni casi, la preferenza per queste armi e armature ebbe origine molto tempo fa, e per delle ottime ragioni. Gli elfi, ad esempio, a causa della loro eccellente coordinazione occhio-mano e della loro corporatura esile, hanno sempre preferito il combattimento a distanza rispetto al corpo a corpo, e di conseguenza sono tra i migliori arcieri di Faerûn. In altri casi, la preferenza è basata su considerazioni meramente estetiche. Per esempio, i Calishiti apprezzano le spade ricurve, e di conseguenza preferiscono falchion e scimitarre piuttosto che spadoni e spade lunghe a lama diritta.

Animali domestici: Anche se gli animali non fanno tecnicamente parte dell'equipaggiamento, le creature da lavoro e di compagnia comuni per la razza vengono elencate qui. Alcune di queste creature sono descritte nella sezione dell'appendice dedicata ai mostri.

REGIONE

Infine, in questa sezione viene descritta la regione di origine delle razze o gruppi etnici che ne sono privi nel libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. Al fine di qualificarsi per i talenti e i bonus regionali di equipaggiamento, un personaggio di 1° livello appartenente a una di queste razze deve scegliere una delle classi preferite dalla sua regione. Un personaggio di livello più alto può comunque scegliere i talenti specifici di una regione, anche se non è la sua regione di origine o se la sua classe non rientra tra quelle preferite da quelle parti, ma per farlo dovrà prima ottenere almeno 2 gradi in Conoscenza (locale), specializzandosi in quella determinata regione.

Modificatore di Livello e LEP

Alcune razze di Faerûn sono considerevolmente più potenti delle razze standard normalmente disponibili per i personaggi. Al fine di fornire al Dungeon Master uno strumento per equilibrare questi personaggi con quelli delle razze standard, le razze potenti possiedono una caratteristica speciale, a cui ci riferiamo con il nome di *modificatore di livello*. Per determinare il livello effettivo del

Acquisire un archetipo

Occasionalmente, nel corso del gioco un personaggio potrebbe acquisire un archetipo mostruoso. In molti casi, come per esempio la trasformazione in un vampiro, il personaggio diventa un mostro controllato dal DM, ma per alcuni archetipi (come il licantropo) la perdita del personaggio non è obbligatoria. Se l'archetipo incorpora un modificatore di livello, il livello effettivo del personaggio aumenta istantaneamente fino al nuovo totale del suo livello precedente + il modificatore di livello. Fino a quando il personaggio non avrà accumulato un numero di punti esperienza sufficienti a "colmare la lacuna" che lo separa dal suo LEP incrementato, non potrà aggiungere nuovi livelli alla sua classe. In effetti, diventare un lupo mannaro e guadagnare 2 Dadi Vita razziali e un modificatore di livello +1 significa che il personaggio rimarrà bloccato al suo livello di classe attuale fino a quando non avrà accumulato abbastanza punti esperienza per qualificarsi per il livello successivo, basandosi sul suo nuovo LEP. Un personaggio che si trovi in questa situazione ottiene un vantaggio immediato grazie all'accesso istantaneo ai benefici del suo nuovo archetipo, ma ne paga le conseguenze con una lunga attesa prima di poter aggiungere un nuovo livello alla sua classe.

Esempio: Tauroc è un nano guerriero di 6° livello con 17.700 PE. Gli servono 21.000 PE per raggiungere il 7° livello. Tuttavia, Tauroc viene morso da un lupo mannaro, e contrae la licantropia. Dal momento che il modificatore al livello effettivo del personaggio equivale a +3 nel caso di un lupo mannaro, Tauroc possiede ora un LEP di 9. non potrà aggiungere un altro livello di classe fino a quando non avrà raggiunto la quota di 45.000 PE, che è l'ammontare necessario perché un personaggio di 9° livello possa accedere al 10°.

TABELLA I: MODIFICATORI DI LIVELLO E REQUISITI DI ESPERIENZA

	Modificatore di livello razziale											
PE	Normale	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
0	1°	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
1.000	2°	1°	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3.000	3°	2°	1°	–	–	–	–	–	–	–	–	–
6.000	4°	3°	2°	1°	–	–	–	–	–	–	–	–
10.000	5°	4°	3°	2°	1°	–	–	–	–	–	–	–
15.000	6°	5°	4°	3°	2°	1°	–	–	–	–	–	–
21.000	7°	6°	5°	4°	3°	2°	1°	–	–	–	–	–
28.000	8°	7°	6°	5°	4°	3°	2°	1°	–	–	–	–
36.000	9°	8°	7°	6°	5°	4°	3°	2°	1°	–	–	–
45.000	10°	9°	8°	7°	6°	5°	4°	3°	2°	1°	–	–
55.000	11°	10°	9°	8°	7°	6°	5°	4°	3°	2°	1°	–
66.000	12°	11°	10°	9°	8°	7°	6°	5°	4°	3°	2°	1°
78.000	13°	12°	11°	10°	9°	8°	7°	6°	5°	4°	3°	2°
91.000	14°	13°	12°	11°	10°	9°	8°	7°	6°	5°	4°	3°
105.000	15°	14°	13°	12°	11°	10°	9°	8°	7°	6°	5°	4°
120.000	16°	15°	14°	13°	12°	11°	10°	9°	8°	7°	6°	5°
136.000	17°	16°	15°	14°	13°	12°	11°	10°	9°	8°	7°	6°
153.000	18°	17°	16°	15°	14°	13°	12°	11°	10°	9°	8°	7°
171.000	19°	18°	17°	16°	15°	14°	13°	12°	11°	10°	9°	8°
190.000	20°	19°	18°	17°	16°	15°	14°	13°	12°	11°	10°	9°
210.000	–	20°*	19°*	18°*	17°*	16°*	15°*	14°*	13°*	12°*	11°*	10°*
231.000	–	–	20°*	19°*	18°*	17°*	16°*	15°*	14°*	13°*	12°*	11°*
253.000	–	–	–	20°*	19°*	18°*	17°*	16°*	15°*	14°*	13°*	12°*
276.000	–	–	–	–	20°*	19°*	18°*	17°*	16°*	15°*	14°*	13°*
300.000	–	–	–	–	–	20°*	19°*	18°*	17°*	16°*	15°*	14°*
325.000	–	–	–	–	–	–	20°*	19°*	18°*	17°*	16°*	15°*
351.000	–	–	–	–	–	–	–	20°*	19°*	18°*	17°*	16°*
378.000	–	–	–	–	–	–	–	–	20°*	19°*	18°*	17°*
406.000	–	–	–	–	–	–	–	–	–	20°*	19°*	18°*
435.000	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	20°*	19°*
465.000	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	20°*

*Un personaggio il cui LEP sia equivalente a 21 o superiore è considerato un personaggio di livello epico, e può scegliere talenti e classi epiche. Fare riferimento al *Manuale dei Livelli Epici*.

vostro personaggio (o LEP), aggiungere il modificatore di livello al numero di livelli di classe che già possiede. Alcune creature dispongono inoltre di Dadi Vita razziali, per cui il loro LEP iniziale equivale al modificatore di livello più il numero dei loro Dadi Vita razziali.

Se una razza possiede dei Dadi Vita razziali, è possibile interpretare un personaggio di quella razza privo di livelli di classe come se fosse un personaggio di livello equivalente al modificatore di livello più i Dadi Vita razziali. Per esempio, un centauro comincia il gioco con un LEP di 7 (modificatore di livello +3, più 4 Dadi Vita). È possibile impersonare un centauro privo di livelli di classe come se fosse un personaggio di 7° livello, oppure un guerriero centauro di 4° livello come se fosse un personaggio di 11° livello.

La maggior parte delle razze umanoidi non possiede Dadi Vita razziali. Per queste, basterà semplicemente aggiungere il modificatore di livello al livello di classe del personaggio per ottenere il suo LEP. Ad esempio, un drow di 1° livello in qualsiasi classe è equivalente a un personaggio di 3° livello (un livello di classe, più un modificatore di livello +2). Sarebbe possibile giocare con un mago drow di 4° livello come se fosse un personaggio di 6° livello, oppure un mago drow di 10° livello come se fosse un personaggio di 12° livello.

Per comodità, è stata ampliata la tabella dei punti esperienza per i personaggi appartenenti alle razze dotate di un LEP elevato. Fare riferimento alla Tabella 1, in questa stessa pagina.

I personaggi con un modificatore al LEP di +1 o superiore dovuto ai Dadi Vita razziali o al modificatore di livello inizieranno il gioco con l'ammontare di punti esperienza necessario per essere un personaggio del loro LEP. Ad esempio, un guerriero svirfneblin di 1° livello ha un modificatore di livello +3 a causa della sua razza, per cui si tratta a tutti gli effetti di un personaggio di 4° livello. Comincia il gioco con 6.000 PE, e dovrà raggiungere 10.000 PE prima che possa aggiungere un altro livello di classe e diventare un guerriero svirfneblin di 2° livello. I personaggi con un modificatore al LEP di +1 o superiore dovrebbero iniziare il gioco equipaggiati come si conviene a personaggi del loro livello effettivo, non del loro livello di classe (fate riferimento alla Tabella "Equipaggiamento iniziale di PG di livello superiore al 1°" nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Nell'esempio precedente, il guerriero svirfneblin di 1° livello dovrebbe essere equipaggiato come un personaggio di 4° livello, non come uno di 1° livello.

Le razze che cominciano il gioco con 1 Dado Vita basato sulla loro classe vengono considerate come personaggi di 1° livello a tutti gli effetti tranne per quanto riguarda il numero di punti esperienza iniziali e la quantità di denaro con cui possono equipaggiarsi. Cominciano il gioco con il loro talento di 1° livello, moltiplicano x4 i loro punti abilità e ricevono il massimo numero di punti ferita per il primo Dado Vita specifico della loro classe. Le razze che iniziano con dei Dadi Vita razziali oltre al normale Dado Vita per il 1° livello nella loro classe vengono invece trattate in maniera leggermente diversa.

Dadi vita razziali

Un certo numero di razze minori, in particolar modo quelle non umanoidi, comincia il gioco con un determinato quantitativo di Dadi Vita derivato dalla razza mostruosa, oltre ai normali Dadi Vita determinati dai livelli di classe. Per esempio, un centauro possiede 4 Dadi Vita come base razziale, prima che aggiunga qualsiasi livello di classe. Questi Dadi Vita razziali hanno i seguenti effetti:

Dadi Vita razziali. Un personaggio appartenente a questa razza comincia il gioco con i Dadi Vita indicati. Riceve il massimo dei

punti ferita dal suo primo Dado Vita razziale, e lancia i Dadi Vita restanti secondo la procedura normale. Se aggiunge una classe di personaggio, non riceve automaticamente il massimo dei punti ferita associati al Dado Vita di quella classe.

Bonus razziale di attacco. Il personaggio inizia con il bonus di base qui indicato. Aggiunge poi a questo numero il bonus di attacco derivato dai suoi livelli di classe, al fine di determinare il bonus totale di attacco. Quando il totale del suo bonus razziale di attacco e bonus di attacco della classe raggiunge +6, il personaggio riceve un secondo attacco a +1, e così via.

Bonus razziale ai tiri salvezza. Il personaggio inizia con i bonus qui indicati ai suoi tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà. Aggiunge poi ai bonus razziali i bonus ai tiri salvezza derivatigli dai suoi livelli di classe, al fine di determinare i bonus totali ai tiri salvezza, che poi vengono modificati dagli appropriati punteggi di caratteristica, oggetti magici e altre condizioni che influenzano i tiri salvezza.

Abilità razziali. A seconda del tipo di creatura che è rappresentativa della razza del personaggio, egli inizia con un determinato numero di punti di abilità razziali. Questi punti abilità possono essere spesi in qualsiasi abilità non esclusiva di gradimento del personaggio. Il personaggio riceve il quadruplo dei punti abilità per il primo Dado Vita della sua razza, oppure, in altre parole, il numero di punti abilità che un personaggio riceve per i suoi Dadi Vita razziali equivale a (punti abilità razziali per Dado Vita + modificatore di Intelligenza, minimo 1) x (numero di Dadi Vita razziali +3).

Le abilità normalmente possedute da un mostro di quella razza vengono considerate come abilità di classe (1 punto abilità acquista 1 grado di abilità), mentre tutte le altre sono abilità di classe incrociata (2 punti abilità acquistano 1 grado di abilità). Il massimo numero di gradi permesso equivale a 3 + i Dadi Vita razziali del personaggio + i livelli di classe del personaggio, o alla metà di questo risultato per quanto riguarda le abilità di classe incrociata. Quando il personaggio aggiunge il suo primo livello di classe, *non* riceve il moltiplicatore di x4 per i punti abilità del 1° livello.

Talenti razziali: A seconda del tipo di creatura a cui appartiene la razza del personaggio, questo inizierà il gioco con un determinato numero di talenti. Questi talenti possono essere usati in qualsiasi modo desideri il personaggio, purché rispetti i necessari prerequisiti prima di aggiungere nuovi livelli di classe. I talenti che richiedono il possesso di altri talenti come prerequisiti sono permessi, a patto che i prerequisiti vengano selezionati nello stesso momento. Dal momento che il personaggio ottiene questi talenti razziali, *non* riceve un talento bonus quando aggiunge il suo primo livello in una classe qualsiasi.

INCREMENTO DEI TALENTI E DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Al fine di determinare quando un personaggio con dei livelli di classe e dei Dadi Vita razziali riceve nuovi talenti e incrementi dei punteggi di caratteristica e del massimo grado permesso per le sue abilità, considerare ciascun Dado Vita razziale come 1 livello del personaggio e consultare la Tabella 2. Non aggiungere gli incrementi dei punteggi di caratteristica derivati dai soli Dadi Vita razziali del personaggio. In effetti, si dovrebbe ignorare un numero di Dadi Vita equivalente a quello dei Dadi Vita razziali prima di assegnare ad un personaggio degli incrementi dei punteggi di caratteristica.

Per determinare il numero dei Dadi Vita totali del personaggio sulla Tabella 2, sommare semplicemente il numero dei suoi Dadi Vita razziali e dei suoi livelli di classe, senza aggiungere nessun altro modificatore di livello.

Esempio: Lorenzo sta creando un centauro ranger per unirlo a un gruppo di personaggi di 13° livello. Il LEP del centauro è +7, quindi Lorenzo può giocare con un centauro ranger di 6° livello e inserirlo nel gruppo senza problemi. Il centauro inizia con 4 Dadi Vita razziali; aggiungendovi i 6 livelli di ranger Lorenzo riceve per il suo personaggio un totale di 10 Dadi Vita totali. Lorenzo ignora gli incrementi dei punteggi di caratteristica normalmente ottenuti con 4 Dadi Vita totali; tra 4 DV (i DV razziali del centauro) e 10 DV (i DV del centauro di 6° livello), il personaggio di Lorenzo ottiene un aumento delle caratteristiche a 8 Dadi Vita. Come personaggio da 10 Dadi Vita, il suo centauro ha diritto a un totale di quattro talenti: due dai suoi Dadi Vita di centauro, più i talenti aggiuntivi a 6 e 9 Dadi Vita.

TABELLA 2: GRADO MASSIMO DELLE ABILITÀ, ACQUISIZIONE DEI TALENTI E INCREMENTO DELLE CARATTERISTICHE

Dadi Vita Totali	Grado massimo delle abilità di classe	Grado massimo delle abilità di classe incrociata	Talenti	Incremento delle caratteristiche
1	4	2	talento	–
2	5	2 1/2	–	–
3	6	3	talento	–
4	7	3 1/2	–	incremento
5	8	4	–	–
6	9	4 1/2	talento	–
7	10	5	–	–
8	11	5 1/2	–	incremento
9	12	6	talento	–
10	13	6 1/2	–	–
11	14	7	–	–
12	15	7 1/2	talento	incremento
13	16	8	–	–
14	17	8 1/2	–	–
15	18	9	talento	–
16	19	9 1/2	–	incremento
17	20	10	–	–
18	21	10 1/2	talento	–
19	22	11	–	–
20	23	11 1/2	–	incremento
21*	24	12	talento	–
22*	25	12 1/2	–	–
23*	26	13	–	–
24*	27	13 1/2	talento	incremento
25*	28	14	–	–
26*	29	14 1/2	–	–

* Un personaggio non può aggiungere più di 20 livelli di classe ai suoi Dadi Vita razziali. Per aggiungerne 21 o più, consultare il *Manuale dei Livelli Epici*.

Come Leggere una Regione

Alcune delle razze descritte in questo libro hanno le proprie regioni di origine (descritte nel Capitolo 1 del libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*). La scelta di una regione influisce sul personaggio in una varietà di modi.

Classi preferite: Se un personaggio sceglie una regione in cui la sua classe è una delle preferite, riceve anche l'equipaggiamento bonus indicato sotto questa voce in aggiunta al denaro o all'equipaggiamento iniziale standard.

Linguaggi automatici: Tutti i personaggi provenienti da questa regione conoscono automaticamente i linguaggi qui indicati, indipendentemente dal loro punteggio di Intelligenza.

Linguaggi bonus: I personaggi con un punteggio di Intelligenza di 12 o superiore cominciano il gioco con uno o più linguaggi bonus, che vengono scelti da questa lista.

Talenti regionali: Se si sceglie questa regione, è possibile scegliere anche dalla lista dei talenti regionali ogniqualvolta che si ha l'opportunità di aggiungere un talento a quelli conosciuti dal personaggio.

Equipaggiamento bonus: I personaggi che appartengono a una classe preferita dalla regione possono scegliere un oggetto da questa lista. Gli oggetti seguiti da un asterisco sono oggetti perfetti.

NANI

Robusto come la terra da cui è stato plasmato, il Popolo Tozzo regnava un tempo su vasti imperi che si estendevano sopra e sotto la superficie di Faerûn. Dopo secoli di declino, la maggior parte dei regni nanici sono scomparsi, ma il frutto delle loro fatiche sopravvive, non piegato dal passaggio del tempo. In anni più recenti, la Benedizione del Tuono ha infiammato un rinascimento nanico, che un giorno potrebbe forse riportare il Popolo Tozzo allo splendore della sua gloria passata.

Storia della Razza

La maggior parte degli eruditi non nanici ritiene che il Popolo Tozzo sia una razza di intrusi, non nativa di Abeir-Toril, giunta qui così tanto tempo fa da essere diventata una cosa sola con la terra e la pietra di Faerûn. Tuttavia, la memoria razziale collettiva della specie nanica sostiene che i loro antenati scaturirono completamente formati dal cuore stesso del mondo, creati col ferro e con il mithral nella Forgia delle Anime, modellati dal martello del Padre Onnipotente e poi infusi della vita dal respiro di Moradin. I miti più antichi dicono che i primi nani si fecero strada combattendo dal nucleo del mondo fino alle montagne in superficie, superando i molti pericoli lungo la strada grazie alla loro forza, abilità e capacità guerriera.

I primi insediamenti nanici comparvero nella grande catena montuosa conosciuta come Yehimal, che si trova nel punto di congiunzione dei tre grandi continenti di Faerûn, Kara-Tur e Zakhara. Da qui, i nani dell'antichità migrarono in tutte e tre le terre. Quelli che arrivarono nel Faerûn si stabilirono sotto quella che oggi si chiama Semphar prima di diffondersi verso ovest, fondando innumerevoli insediamenti lungo il cammino. Un ramo isolato di questa grande migrazione si stabilì tra i picchi solitari del Novularond, trasformandosi in seguito nella sottorazza dei nani artici.

Il primo grande regno dei nani di Faerûn ebbe origine nella grande caverna di Bhaerynden, situata a grande profondità sotto lo Shaar. Il primo grande scisma tra i nani di Bhaerynden cominciò più di dodicimila anni fa, quando Taark Shanat il Crociato si mise alla guida di una grande migrazione verso i territori d'occidente. Questi emigranti sarebbero poi stati conosciuti come i nani degli scudi, e fondarono il grande impero di Shanatar sotto le terre di Amn, Tethyr, Calimshan e il Lago dei Vapori. Dalle loro schiere Dumathoin creò gli urdunnir, che si trasferirono nelle profondità e divennero creature delle leggende. Nel frattempo, Bhaerynden cadde sotto l'assalto dei drow dopo le Guerre delle Corone elfiche e la discesa sottoterra degli elfi scuri, e i nani del Faerûn meridionale furono costretti all'esilio.

Nei millenni che seguirono, tra il Popolo Tozzo si verificarono nuove divisioni. I mind flayer di Oryndoll, molto al di sotto delle Pianure Scintillanti, ridussero in schiavitù i nani degli scudi del Clan Duergar. Dopo essersi liberati dalle catene dei loro padroni illithid e diffusi nel Sottosuolo, i discendenti di questi ultimi divennero noti come i nani grigi. Alcuni nani sfuggiti alla rovina di Bhaerynden raggiunsero invece le Giungle di Chult dove abbandonarono le loro abitudini sotterranee. I membri di questo ramo isolato sarebbero in seguito stati conosciuti come nani selvaggi. Dopo che il primo regno drow si sbriciolò in seguito a una guerra civile, la volta della grande grotta di Bhaerynden crollò, dando origine alla Grande Crepa. I nani che colonizzarono di nuovo le caverne del Reame delle Profondità che circondano la Grande Crepa divennero col tempo noti col nome di nani dorati. Con il declino di Shanatar, i nani degli scudi migrarono verso settentrione per fondare i grandi regni del Nord, e infine si trasferirono verso oriente lungo le rive del Mare della Luna e nelle montagne del Faerûn centro-settentrionale.

Al giorno d'oggi, i nani sono diffusi in tutto il Faerûn, anche se la più grande concentrazione del loro popolo si trova nel Nord, nelle Terre Fredde, nella Grande Crepa e nel Sottosuolo. Sebbene il Popolo Tozzo possa essere facilmente suddiviso in sottorazze distinte con capacità razziali diverse, queste distinzioni non riflettono assolutamente l'intero spettro della diversità della specie nanica. Anche tra i ranghi di una specifica sottorazza nanica si possono trovare numerose altre suddivisioni culturali, storiche, politiche e sociali.

Questo capitolo esamina sei sottorazze naniche che vivono sopra e sotto la superficie di Faerûn, le cui caratteristiche culturali, linguistiche, fisiche e religiose sono predominanti in vaste regioni del continente.

Nano artico

Regioni: Damara, il Nord, regione dei nani artici, Vaasa.
Talenti razziali: Combattimento Coordinato, Pugno a Martello, Storia Orale.
Modificatore di livello: +2.

I nani artici, che chiamano se stessi gli Inugaakalikurit, sono gli abitanti isolati delle distese più settentrionali di Faerûn. Nativi

delle montagne nel cuore del Grande Ghiacciaio e di altre regioni nordiche, i nani artici sono poco conosciuti nel mondo esterno. Molti nani artici sono ranger, barbari o guerrieri, dal momento che provano poco interesse per le arti degli incantatori o per la devozione alle divinità.

I nani artici rappresentano un caso unico in seno al Popolo Tozzo, nel senso che non fanno risalire i loro antenati fino a Bhaerynden, la grande caverna che in seguito cadde sotto l'assalto dei drow di Telantiwar e che oggi giace scoperchiata col nome di Grande Crepa. Quindi, i nani artici hanno poco da spartire con il resto del Popolo Tozzo, mancando di tradizioni comuni politiche, religiose, magiche o di mestieri. In anni recenti, una manciata di nani artici ha effettuato una migrazione attraverso le desolate terre gelide del nord per stabilire nuovi insediamenti lungo le coste del Grande Mare Ghiacciato e nelle Marche d'Argento, ma per lo più gli Inugaakalikurit hanno vissuto in uno splendido isolamento per un numero indefinibile di generazioni, del tutto soddisfatti del loro stile di vita.

I nani artici sono robusti e tarchiati, con corpi tozzi, volti dai lineamenti tirati e gambe corte. Raramente superano i 90 cm di altezza, e sono quasi tanto larghi quanto alti. I loro occhi sono di un azzurro brillante, e le loro guance rubizze come mele. La loro pelle è bianca, quasi bluastra, ma adorano crogiolarsi sotto il sole, per cui molti di loro sono sempre rossi come pomodori e scottati dalla testa ai piedi, anche se questa condizione non sembra infastidirli nemmeno un po'. Le dita delle mani e dei piedi sono grosse e tozze, e i piedi larghi e piatti. Una chioma di capelli ricci bianchi come la neve copre la loro testa e scende giù per la loro schiena, fin quasi ai fianchi. I maschi ostentano corte barbe e baffi attorcigliati. Entrambi i sessi preferiscono indossare semplici tuniche fatte di pelle d'orso polare, e generalmente vanno in giro a piedi nudi.

I nani artici sono di indole aperta e amichevole nei confronti delle razze circostanti, con l'eccezione dei giganti del gelo, che detestano. Contrariamente ad altri nani, gli Inugaakalikurit provano poco interesse per le miniere e i lavori manuali, preferendo dedicarsi alla caccia, all'educazione dei figli e alle attività di svago. Le tradizionali limitazioni naniche, come quelle imposte dalla famiglia o dal clan, hanno ben poco peso nella società dei nani artici, e la storia e le imprese di un antenato sono considerate semplicemente come una fonte di racconti con cui dilettarsi. I nani artici provano una grande curiosità per il mondo esterno, anche se hanno ben poca inclinazione a fare i bagagli e andarlo a visitare.

Un nano artico arpiona un orso

Illustrazione di Wayne England

I nani artici hanno l'aspettativa di vita e le categorie di età definite per i nani nelle Tabelle 6-4 e 6-5 del *Manuale del Giocatore*, ma usano le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6:

Nano artico	90 cm + (2d4) x 2,5 cm	22,5 kg x (1d4) x 0,45 kg
Nana artica	70 cm + (2d4) x 2,5 cm	18 kg x (1d4) x 0,45 kg

Storia

Dal momento che i nani artici non possiedono alcuna registrazione storica a parte le loro tradizioni orali, si sa ben poco del vero passato di questa enigmatica sottorazza. Gli eruditi ritengono che i nani artici abbiano migrato nel Faerûn settentrionale più o meno nello stesso periodo in cui si diffuse il Popolo Tozzo che aveva originariamente fondato Bhaerynden, ma se questo è vero, gli Inugaakalikurit non hanno lasciato alcun segno del loro passaggio. Alcuni sostengono che i nani artici regnavano un tempo su un vasto impero nel nord, grande quanto bastava per rivaleggiare con Bhaerynden, ma che il Grande Ghiacciaio deve aver schiacciato e sepolto innumerevoli anni fa qualsiasi rovina rimasta.

I nani artici non hanno sempre rivendicato i picchi torreggianti del Novularond come loro casa. Prima dell'arrivo degli Ulutiun, essi abitavano in piccoli villaggi sparsi nel Grande Ghiacciaio. Da quando si sono adattati alle loro dimore alpine, i nani artici hanno vissuto in un pacifico isolamento, senza venire toccati dal trascorrere del tempo.

Atteggiamento mentale

I nani artici sono amichevoli ed estroversi, poco interessati alle distinzioni di classe o clan. Si godono la vita al massimo delle loro possibilità, e vedono pochi motivi validi per accumulare ricchezze o proprietà materiali. Credono nella caccia e nella raccolta di cibo a sufficienza per sfamarsi, ma al di là di questo provano poco interesse per qualsiasi tipo di lavoro. Cercano di passare la maggiore quantità di tempo possibile in attività di svago, raccontando storie, facendo sport come la lotta e giocando con i loro bambini.

I nani artici intraprendono solo raramente la carriera di avventurieri, ma quelli che lo fanno manifestano una curiosità tanto forte per le altre culture da spingerli ad abbandonare la placida esistenza che normalmente preferirebbero. Anziché aspettare di rinvenire tracce di altre culture nelle loro remote dimore glaciali, questi nani si mettono in cammino per esplorare il mondo, alla ricerca di cose nuove ed esotiche. In questo modo, possono unirsi per caso a un gruppo di avventurieri, esplorando con gioia qualsiasi nuovo ambiente in cui si vengono a trovare.

Personaggi nani artici

Di solito i nani artici diventano ranger o barbari di successo, dal momento che sono per natura bene equipaggiati per sopravvivere in condizioni estreme. Allo stesso modo, intere generazioni di lotta contro i giganti del gelo e altri mostri hanno dato origine a una solida tradizione marziale. L'autosufficienza di queste classi permette ai nani artici di sentirsi a proprio agio nei riguardi della propria sopravvivenza, e genera di conseguenza l'atteggiamento rilassato che molti di loro adottano nella vita. Gli Inugaakalikurit non possiedono una tradizione di incantatori arcani, e la loro mancanza di fede religiosa gli preclude il ruolo di chierici o paladini. I nani artici sono spesso personaggi multiclasse, diventando ranger/guerrieri o ranger/barbari.

Classe preferita: La classe preferita dai nani artici è quella del ranger. L'aspro ambiente del Grande Ghiacciaio ricompensa coloro che possiedono ottime abilità di sopravvivenza, e le faide intermittenti tra gli Inugaakalikurit i loro nemici giganti del gelo richiedono le abilità specialistiche di un ranger uccisore di giganti.

Società dei nani artici

La cultura dei nani artici è sorprendentemente omogenea, risultato di secoli di isolamento dal resto delle razze di Faerûn. Paragonati ad altre culture naniche, gli Inugaakalikurit non attribuiscono quasi nessuna importanza al clan o alla stirpe. Anche se le imprese individuali procurano il rispetto, raramente vengono ricordate per più di una generazione. La ricerca di svago

viene prima del lavoro pesante o dell'artigianato, e pochi nani artici provano l'impulso di compiere qualcosa di diverso dal semplice sopravvivere.

I nani artici ricevono una grande quantità di attenzione durante l'infanzia, in cui tutti gli adulti della comunità assumono il ruolo di figure parentali, con diversi gradi di importanza. Dai giovani Inugaakalikurit ci si aspetta poco, per cui trascorrono le loro giornate impegnati in attività giocose. Quando diventa adulto, ogni nano artico è tenuto a contribuire al benessere della comunità, ma esistono poche ricompense ufficiali per chi si impegna più del minimo indispensabile. Si considera che i nani artici anziani si siano guadagnati il diritto di vivere il resto della loro vita dedicandosi alle attività che preferiscono, e quando muoiono vengono semplicemente seppelliti sotto la neve e il ghiaccio.

I nani artici sono emigrati in numero così ridotto dalle loro dimore montane da avere ben poca esperienza come minoranze all'interno di altre culture. Quelli che lasciano le terre ghiacciate si mettono di solito alla ricerca di individui dal temperamento simile al loro, indipendentemente dalla razza, e cercano di ricreare ovunque vadano lo stile di vita semplice dei loro villaggi natali.

Linguaggio e istruzione

Come tutti i nani, i nani artici parlano un dialetto del Nanico e usano l'alfabeto runico Dethek. Conoscono inoltre il dialetto del Comune parlato nel Sossal. Il dialetto Inugaakalikurit del Nanico è conosciuto come Kurit e ha forti somiglianze con l'Uluik, la lingua Ulutiun parlata dagli umani del Grande Ghiacciaio e dai Cacciatori dei Ghiacci del Nord. I linguaggi secondari comuni includono l'Uluik, il Gigante, il Damaran e il Draconico, che consentono ai nani artici di comunicare con i loro vicini.

Tutti i personaggi nani artici sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, gli adepti, gli aristocratici, gli esperti, i combattenti e i popolani.

Caratteristiche e capacità razziali

I nani artici possiedono tutti i tratti razziali nanici elencati nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- +4 alla Forza, -2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma. I nani artici sono incredibilmente forti, ma più bassi e robusti delle altre sottorazze naniche.
- Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola, i nani artici guadagnano un bonus di +1 alla Classe Armatura, un bonus di +1 al tiro per colpire e un bonus di +4 alle prove di Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e sollevamento è tre quarti di quella dei personaggi di taglia Media.
- Immuni al freddo.
- Linguaggi automatici: Comune, Nanico, dialetto della regione di origine. Linguaggi bonus: A seconda della regione.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello: +2. In media, i nani artici sono notevolmente più forti della maggior parte del Popolo Tozzo, e possiedono un'immunità al freddo. Sono leggermente più potenti e avanzano di livello più lentamente rispetto alle razze più comuni di Faerûn. Si veda la Tabella 1, nell'introduzione.

Magia e conoscenze dei nani artici

I nani artici adottano una visione piuttosto pragmatica riguardo alla magia: è considerata utile se li aiuta nella caccia, ma per il resto gli incantesimi e gli incantatori, specialmente quelli arcani, sono meglio riservati ai racconti per intrattenere i bambini.

Incantesimi e tradizioni magiche

I nani artici non possiedono una tradizione di incantatori arcani. Inoltre, dal momento che non venerano le divinità naniche, mancano anche di una tradizione consolidata di incantatori divini.

La maggior parte degli incantatori tra i nani artici sono druidi, adepti e ranger. In particolare, i druidi hanno un'affinità per la magia del fuoco, dal momento che molti dei loro nemici comuni (come i giganti del gelo e i vermi del gelo) temono e odiano le fiamme.

Oggetti magici dei nani artici

I nani artici utilizzano raramente oggetti magici, dal momento che non possiedono una tradizione culturale di chierici o incantatori arcani che li costruiscono. Quei pochi oggetti che esistono sono di solito realizzati dai druidi o dal raro nano artico che ha scelto la carriera di incantatore arcano, e includono oggetti come gli *amuleti dell'armatura naturale* e le *racchette da neve della velocità* (identiche agli *stivali della velocità*).

Nelle grotte scavate nel Grande Ghiacciaio, i nani artici estraggono dei cristalli di ghiaccio eccezionalmente affilati, delle dimensioni di una moneta. Chiamati *kerrenderit* nella lingua Kurit, questi cristalli possono essere migliorati magicamente per ottenere delle punte di freccia micidiali (descritte nell'appendice, nella sezione sugli oggetti magici). Occorre molto tempo perché i cristalli *kerrenderit* si formino nelle loro grotte di ghiaccio, per cui soltanto i più grandi cacciatori tra i nani artici portano frecce *kerrenderit* nelle loro faretre.

Divinità dei nani artici

Fra le diverse sottorazze naniche, gli Inugaakalikurit sono un caso unico, nel senso che non venerano i Morndinsamman né, più precisamente, alcun altro dio. Esistono naturalmente alcune eccezioni, che includono qualche nano artico convertito all'adorazione del dio umano Ulutiu. Per lo più, i nani artici che sono credenti seguono una tradizione di tipo druidico, venerando Talos e Ulutiu.

Rapporti con le altre razze

Isolati come sono dalle condizioni estreme del loro ambiente, i nani artici hanno poca esperienza con i membri delle altre razze, a parte gli umani Ulutiu e i giganti del gelo. Vanno d'accordo con i primi, e odiano i secondi. Dal momento che i nani artici sono per lo più di indole amichevole e pacifica, trattano con gentilezza i rappresentanti della maggior parte delle altre razze, a meno che non abbiano ragione di agire altrimenti. Gli Inugaakalikurit trovano gli altri nani e gli gnomi piuttosto divertenti, vista la loro combinazione di aspetto familiare e di abitudini bizzarre (per un nano artico). Allo stesso modo, anche gli umani diversi dagli Ulutiun sono considerati strani, dal momento che le loro culture differiscono così tanto da quella dei nani artici. Gli Inugaakalikurit considerano gli elfi e i mezzelfi con una certa misura di timore reverenziale, perché hanno sempre visto solo di sfuggita qualche elfo alato volteggiare alto sopra le loro dimore montane. Gli halfling, i mezzorchi e gli stirpeplanari sono invece creature esotiche, dal punto vista del tipico rappresentante della razza dei nani artici.

Equipaggiamento dei nani artici

I nani artici utilizzano comunemente soltanto un assortimento limitato di armi, che includono asce da battaglia, mezze lance, archi corti e lance corte. La maggior parte dei nani artici indossa armature di pelle, tra le quali quelle realizzate con la pelle degli

orsi polari sono le più pregiate. L'aspro ambiente artico del Grande Ghiacciaio richiede l'uso di slitte a trazione canina (equivalenti alle slitte descritte nel *Manuale del Giocatore*), occhialoni e racchette da neve.

I nani artici preferiscono i cani da slitta dotati di pelliccia folta anche come animali da compagnia o da soma. Quando vanno a caccia con la slitta, i nani artici inseguono la preda facendola stancare, poi la finiscono a colpi di arpione artico (descritto nell'appendice, nella sezione sull'equipaggiamento). Anche se l'arpione può risultare difficile da maneggiare per i nani artici, questi continuano a prediligerlo come arma, motivati da una quasi mitica tradizione di fiocinieri che avrebbero abbattuto con queste armi degli orsi polari incredibilmente grandi e altre prede colossali.

Regione dei Nani Artici

La maggioranza dei nani artici vive sul Grande Ghiacciaio. Questa regione è appropriata per un Inugaakalikurit cresciuto nella terra nativa della razza, sulle montagne perennemente innevate del ghiacciaio.

Classi preferite: Barbaro, guerriero, ranger, druido. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un nano artico di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Comune, Nanico, Uluik.

Linguaggi bonus: Aquan, Auran, Comune, Damaran, Draconico, Gigante.

Talenti regionali: *Combattimento Coordinato*, Sopravvissuto, *Storia Orale*.

Equipaggiamento bonus: (A) piccone leggero* o mezza lancia*; oppure (B) cane da galoppo e armatura di pelle*.

Nano Dorato

Regioni: Costa del Drago, regione dei nani dorati, Terre Centrali Occidentali, Unther. I nani dorati nativi della Grande Crepa dovrebbero scegliere la regione dei nani dorati.

Talenti razziali: Cavaliere del Cielo, Metallurgia, Pugno a Martello, Scolpire Pietra.

Classe di prestigio razziale: Berserker nanico.

Incontrati principalmente nel Sud, nelle immediate vicinanze della Grande Crepa, i nani dorati sono il ramo dominante meridionale del Popolo Tozzo. Famosi non solo per l'artigianato e le loro arti di lavorazione dei metalli, ma anche per la loro abilità militare e leggendaria ricchezza, i nani dorati hanno mantenuto in vita il loro impero per millenni, e non si sono mai piegati di fronte al trascorrere del tempo.

Per generazioni, il Reame delle Profondità dei nani dorati è rimasto inviolato da qualsiasi conquistatore, dominando le terre di superficie come le caverne sotterranee che circondano la Grande Crepa. Poiché il loro numero non è mai declinato per colpa delle incessanti guerre che hanno tormentato i loro cugini del settentrione, la Benedizione del Tuono ha effettivamente riempito le caverne del Reame delle Profondità al di là della loro capienza; di conseguenza, per la prima volta in molti anni, un gran numero di nani dorati si sono messi in marcia per colonizzare nuove roccaforti in tutto il Sud e nel resto di Faerûn, incluse le Montagne Fumanti di Unther e le Montagne dei Giganti nelle Pianure Scintillanti.

Alti in media 1,20 m e pesanti come un umano adulto, i nani dorati sono tarchiati e muscolosi. La pelle di un nano dorato è di colore marrone chiaro oppure molto abbronzata, e i suoi occhi sono di solito castani o nocciola. Entrambi i sessi portano i capelli lunghi, e i maschi (ma anche alcune femmine) portano lunghe barbe e baffi magnificamente curati. Il colore dei capelli va dal nero al grigio o castano, e tutte le tonalità sbiadiscono nel grigio chiaro man mano che trascorrono gli anni.

Come i loro cugini del nord, anche i nani dorati sono creature molto orgogliose, sia delle loro imprese che di quelle dei loro antenati. Condividono inoltre la filosofia che qualunque cosa valga la pena di fare vale la pena di farla bene, e che il mondo naturale non è altro che materia grezza da lavorare e trasformare in oggetti di grande bellezza. A differenza dei nani degli scudi da lungo tempo sotto assedio, sono migliaia di anni che i nani dorati non hanno dovuto affrontare una seria minaccia per il loro stile di vita. Baldanzosi e sicuri di sé nel loro regno isolato, i nani dorati non condividono il pessimismo o il fatalismo dei loro cugini degli scudi. Al contrario, avendo visto l'ascesa e il declino di innumerevoli imperi umani, elfici e dei nani degli scudi, la loro persistenza ha generato una convinzione molto radicata che le loro tradizioni e cultura sono superiori a quelle di tutte le altre razze.

I nani dorati hanno l'aspettativa di vita, categorie di età, altezza e peso definite per i nani nelle Tabelle 6-4, 6-5 e 6-6 nel *Manuale del Giocatore*.

Storia

Fondata più di sedicimila anni or sono, la terra nativa originale dei nani dorati di Bhaerynden occupava una vasta caverna molto al di sotto delle pianure meridionali governate dagli elfi di Ilythiir. Bhaerynden controllava enormi porzioni del Sottosuolo, ma era quasi completamente sconosciuta per gli abitanti dei Reami di Sopra. Della storia di Bhaerynden si sa poco, eccetto il fatto che un grande esodo di nani condotti da Taark Shanat il Crociato la lasciò per fondare un nuovo regno a occidente, più o meno nel -11000 CV. La fine delle Guerre della Corone elfiche e la Discesa dei Drow negli anni posteriori al -10000 CV furono gli eventi scatenanti della rovina di Bhaerynden. Le prime civiltà dei drow emersero nel Sottosuolo intorno al -9600 CV, ma ben presto i drow rivolsero la loro furia contro il Popolo Tozzo. Nel ristretto spazio di sei secoli, il Popolo Tozzo era stata disperso, e l'impero drow di Telantiwar regnava supremo nelle camere scavate dai nani di una Bhaerynden ormai caduta.

Il crollo della volta della caverna di Bhaerynden annientò Telantiwar e diede origine alla Grande Crepa, disperdendo i drow nel -7600 CV. I nani dorati credono che sia stato Moradin a distruggere Telantiwar con un colpo della sua ascia, ma gli eruditi di entrambe le razze hanno suggerito che i drow avessero indebolito la volta dell'enorme grotta scavandovi troppe gallerie e confidando eccessivamente nella magia per sostenere il peso del soffitto. Nei postumi del crollo di Telantiwar, si verificò una corsa disperata per accaparrarsi nuovi territori nel Sottosuolo. Il Popolo Tozzo ritornò rapidamente nella sua antica terra ancestrale e fondò il Reame delle Profondità, occupando le caverne minori e chilometri di gallerie che si stendono sotto lo Shaar Orientale. I profughi drow occuparono grotte più piccole a nord, a sud e a ovest della Grande Crepa, fondando città nelle terre confinanti.

Nei millenni che seguirono, il Popolo Tozzo del Reame delle Profondità divenne noto col nome di nani dorati. Una volta ristabiliti e difesi fermamente i confini del loro nuovo regno, i nani dorati si dedicarono alla costruzione di grandi città sotterranee e alla raccolta dei preziosi frutti delle profondità della terra. Anche se le minacce esterne da parte dei drow e di altre razze del Sottosuolo come aboleth, illithid, ixzan, kuo-toa e manti assassini non si esaurì mai del tutto, nessun'altra razza poteva eguagliare l'unità di intenti dei nani dorati, e la sicurezza del Reame delle Profondità non venne mai più messa in pericolo. I nani si arricchirono con i commerci con gli imperi umani che si avvicinavano alla loro Grande Crepa, inclusi l'antica Jhaamdath, la gente di Mulhorand e di Unther ai tempi del loro splendore, l'Impero Shoon al suo apogeo e in tempi più recenti con le nazioni mercantili Chondathan del Mare Interno.

Nel 1306 CV, la Benedizione del Tuono riscosse i nani dorati dalla loro quiescenza millenaria. Nei decenni che seguirono, l'incremento della popolazione costrinse i nani dorati a cercare nuove caverne da colonizzare in tutto il Sud, sovvertendo lo status quo che perdurava da millenni nel Sottosuolo. Il più grande esodo mai registrato nel Reame delle Profondità ebbe inizio nel 1369 CV, quando l'Armata d'Oro intraprese una grande crociata per riconquistare le caverne di Taark Shanat e riportare all'antica gloria Shanatar, il regno perduto dei nani degli scudi. Ma la spedizione si è arenata nei combattimenti contro l'Armata d'Acciaio, inviata dai nani grigi delle Guglie Sotterranee. Oggi, feroci battaglie si svolgono ogni giorno nelle gallerie sotto il Lago dei Vapori e le Montagne dei Garofani.

Atteggiamento mentale

I nani dorati misurano gli altri a partire da quanto onore e ricchezza ha accumulato ciascun individuo, e anche per il prestigio della sua stirpe e clan. Per i nani dorati, la vita va vissuta nel rispetto delle antiche tradizioni del Reame delle Profondità. La persistenza del loro stile di vita suggerisce a questi nani che le altre culture, dall'esistenza più breve, sono per natura difettose. Di conseguenza, coloro che mancano di una tradizione culturale significativa o che rifiutano gli insegnamenti dei loro anziani sono indegni di fiducia, e probabilmente pericolosi.

Fin dalla nascita, ai nani dorati viene insegnato a conformarsi alle imposizioni tradizionali della loro società. Qualsiasi decisione importante, dalla scelta della professione a quella della compagna, viene influenzata dalle circostanze della loro nascita. Quelli che non agiscono onorevolmente nei loro affari vengono ostracizzati fin dalla gioventù, e devono sottostare a una pressione sociale tremenda che li spinge a conformarsi.

I nani dorati non possiedono la radicata tradizione del gusto per l'avventura tipico dei loro cugini degli scudi nel nord. Tuttavia, l'incremento demografico provocato dalla Benedizione del Tuono ha dato vita a una nuova generazione di nani dorati avventurieri. La maggior parte dei nani dorati che si spingono al di là dei familiari confini del Reame delle Profondità lo fanno per fondare altrove le loro roccaforti, ma molti scoprono che il richiamo dell'avventura diventa difficile da ignorare, una volta che è entrato nel loro sangue.

Personaggi nani dorati

I nani dorati sono angosciosamente consapevoli che molti imperi un tempo orgogliosi sono stati abbattuti, e di conseguenza mantengono alta la guardia per evitare che questo accada anche al loro. L'acuta consapevolezza che i nani dorati possiedono dei pericoli che minacciano il loro regno eterno assicura che tutti i membri della loro razza siano addestrati al combattimento fin dalla più tenera età. Per lo più sono addestrati come guerrieri, anche se chierici, paladini, ranger, ladri e persino l'occasionale incantatore arcano giocano ruoli importanti nella difesa del Reame delle Profondità. Gli stregoni nani dorati fanno di solito risalire i loro antenati a un potente drago o qualche altra creatura elementale della terra o del fuoco. Le combinazioni multiclasse più comuni includono guerriero/chierico, guerriero/paladino e guerriero/esperto.

Classe preferita: La classe preferita dai nani dorati è quella del guerriero. Soltanto una solida e battagliera tradizione militare è riuscita a mantenere sicuro il Reame delle Profondità dai suoi nemici di sopra e di sotto, risultato di intere generazioni di nani dorati addestratisi nelle arti del combattimento.

Classi di prestigio: I berserker nanici sono leggendari guerrieri nanici che possono entrare in una frenesia combattiva per mezzo di canti rituali. Amanti delle bevute, delle canzoni rudi e chiassose e delle danze da ubriachi, i berserker nanici adorano lanciarsi nella mischia del corpo a corpo, sprezzanti di qualsiasi pericolo. La maggior parte dei berserker nanici sono nani degli scudi, ma anche un piccolo numero di nani dorati che si ribellano alla disciplina e alle ferree tradizioni della loro società si sono uniti ai ranghi di questi frenetici guerrieri.

I nani dorati più inclini alla disciplina tendono invece a preferire la classe di prestigio del difensore nanico o del campione divino.

Società dei nani dorati

La cultura dei nani dorati non mostra un grado notevole di variabilità: questo è il risultato di generazioni di nani dorati cresciuti completamente isolati dalle influenze esterne. Le divisioni di classe e di clan sono forti tra i nani dorati, che danno una grande importanza alla stirpe di discendenza quando si tratta di attribuire status sociale a uno di loro. Tuttavia, il Reame delle Profondità è talmente ingolfato di nobili e reali meschini e decadenti che solo una misura minima di potere personale viene concessa a qualcuno che non faccia parte del consiglio governante degli anziani dei clan. Il commercio e l'artigianato hanno un ruolo importante nella società dei nani dorati, ma anche l'insaziabile brama di accumulare nuove ricchezze. Orgoglio e onore sono una parte fondamentale della vita quotidiana, dal momento che la disgrazia non colpisce soltanto il singolo individuo, ma anche la sua famiglia, il suo clan e gli antenati scomparsi da lungo tempo.

I nani dorati crescono all'interno di nuclei famigliari molto compatti, ma gli anziani del clan hanno un ruolo importante nell'educazione di ciascun bambino. L'apprendimento sui libri è comune, come l'apprendistato per imparare un mestiere. Tutti gli adulti sono tenuti a sostenere se stessi e le loro famiglie, oltreché a procurare onore e ricchezza al clan. L'ostentazione della ricchezza è molto importante per chi desidera conservare il proprio prestigio, quindi i nani dorati più poveri spesso fanno economia e risparmiano su altre cose, pur di salvare le apparenze. Quando invecchiano, i nani dorati ricevono un rispetto sempre maggiore per la loro saggezza. Gli anziani dei clan formano un governo gerontocratico, che promuove con forza il rispetto delle pratiche tradizionali. Le famiglie e i clan sono tenuti a onorare i loro anziani anche nella morte, dedicando loro elaborati riti funerari e tombe degne della reputazione del dipartito.

Al di fuori del Reame delle Profondità, i nani dorati si mantengono in disparte, formando piccole comunità isolate che tentano di riprodurre la tradizionale vita del clan. Sono pochi i nani dorati che hanno interesse nell'adottare le pratiche locali, tranne nei casi in cui così facendo hanno l'opportunità di migliorare la loro abilità di venditori.

Linguaggio e istruzione

Come tutti i nani, anche i nani dorati parlano un dialetto del Nanico e usano l'alfabeto runico Dethek. Conoscono inoltre il Comune, la lingua commerciale dei Reami di Sopra. Il dialetto più diffuso tra i nani dorati (chiamato talvolta "la Parlata della Crepa") è cambiato ben poco dai giorni gloriosi di Bhaerynden. I nani dorati che vivono nelle colonie a Unther e nelle Montagne del Gigante imparano spesso anche i linguaggi delle terre circostanti.

I linguaggi secondari più comuni rispecchiano la lunga tradizione di contatti commerciali osservata dai nani dorati nei confronti dei loro vicini nel Sud, e includono lo Shaaran, l'Untheric e, in misura minore, il Durpari, il Dambrathan, il Mulhorandi, l'Halfling e l'Halruaan. I nani dorati che hanno contatti costanti con altre razze sotterranee apprendono spesso anche il Terran, lo Gnomesco o il Sottocomune.

Tutti i nani dorati sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari (che sono peraltro piuttosto rari tra la gente di questa antica civiltà).

Magia e conoscenze dei nani dorati

I nani dorati possiedono una solida tradizione di incantatori divini, e molti rappresentanti del Popolo Tozzo sono chiamati a servire i Morndinsamman come chierici, paladini e maestri delle rune. Gli incantatori arcani sono molto più rari, ma esistono anche loro.

Incantesimi e tradizioni magiche

I nani dorati prediligono gli incantesimi che aumentano le loro abilità di combattimento o li assistono nell'artigianato o nel lavoro in miniera. Per lo più sono incantatori divini, ma la civiltà millenaria dei nani dorati ha dato vita sia ad antiche biblioteche di volumi arcani che a strane stirpi naniche dotate di particolare affinità per la magia.

Tradizione magica: Molti nani dorati scelgono il talento Dweomer dei Nani Dorati (descritto nell'appendice), che fornisce loro dei vantaggi quando creano o migliorano le armi usando la magia.

Incantesimi esclusivi: I nani dorati hanno creato molti incantesimi nel corso dei secoli, molti dei quali sono ora utilizzati dal Popolo Tozzo in tutto il Faerûn. Un esempio di queste creazioni è l'incantesimo *individuazione di metalli e minerali* (descritto nell'appendice).

Oggetti magici dei nani dorati

I nani dorati preferiscono quegli oggetti magici che forniscono un vantaggio in combattimento, facilitano i lavori d'artigianato, conferiscono protezione o comodità personali, proteggono contro il furto o semplicemente sono decorati con gemme e metalli preziosi. Asce e armi a lama vengono normalmente prodotte con le capacità speciali di affilata, frantumante, incalzare rafforzato, legale, sacra e stordente. Martelli e mazze vengono di solito realizzati con le capacità speciali di distanza, frantumante, impatto, legale, sacra, ritornante e stordente. Le armature sono tipicamente costruite con le capacità speciali di fortificazione, invulnerabilità, riflettente e resistenza agli incantesimi, cosa che rispecchia una lunga tradizione di battaglie contro i drow e altre creature del Sottosuolo.

Oggetti magici comuni: Gli oggetti magici particolarmente comuni nella Grande Crepa e nelle città commerciali ai suoi confini includono *cinture naniche, martelli dell'armaiolo* e *molle dell'armiere*. Tutti questi oggetti possono essere acquistati nella Grande Crepa con uno sconto del 10%.

Oggetti magici iconici: I nani dorati hanno fabbricato molti oggetti magici unici, ma la loro creazione più famosa sono le asce grandi *frangipietra* (descritte nell'appendice).

Divinità dei nani dorati

I nani dorati hanno venerato le divinità naniche dei Morndinsamman fin dai tempi della fondazione di Bhaerynden, ma secoli di relativo isolamento e sicurezza hanno reso la loro cultura assai meno religiosa in natura rispetto a quella dei loro cugini, i nani degli scudi. Tra i nani dorati, le chiese di Moradin e di Berronar sono così predominanti, e lo sono state per così tanto tempo, che molte divinità minori del pantheon nanico ricevono un'adorazione poco più che superficiale. I chierici di alto rango di entrambe le fedi detengono una grande autorità istituzionale nella società dei nani dorati. I chierici della fede di Berronar sono responsabili della preservazione dei registri della genealogia straordinariamente antica delle famiglie nobili, e svolgono la funzione di guardiani delle tradizioni della casa e della comunità.

Tutti i nani dorati riveriscono il Forgiatore di Anime come fondatore della razza nanica, e la sua chiesa è la fede predominante del Reame delle Profondità, centrata sulla città monastica di Thuulurn. I chierici di Moradin patrocinano molti artigiani, specialmente armieri e armaioli, e svolgono le mansioni di giudici e

Un nano dorato si scontra con un duergar e il suo ragno da guerra

Illustrazione di Wayne England

magistrati della società dei nani dorati. I fedeli del Forgiatore di Anime appartengono principalmente alle categorie degli artigiani, fabbri o ingegneri, ma egli è considerato il protettore dell'intera razza nanica, e quindi adorato da numerosi nani di allineamento legale buono, indipendentemente dalla professione che svolgono.

Rapporti con le altre razze

Fiduciosi e al sicuro nella loro remota dimora, i nani dorati hanno una ben meritata reputazione di fierezza e alterigia. Guardano dall'alto in basso tutti gli altri nani, persino i nani degli scudi e i nani grigi, le cui imprese e splendidi regni hanno rivaleggiato con la gloria del loro. I nani dorati guardano elfi e mezzelfi con diffidenza, dopo aver trascorso intere generazioni a combattere contro i loro cugini delle profondità. Gli gnomi, e in particolare gli gnomi delle profondità, sono ben considerati, e i benvenuti come soci in affari. L'opinione che i nani dorati hanno degli halfling è basata principalmente sui loro contatti con i cuoreforte che abitano a Luiren, che per lo più i nani dorati considerano sufficientemente sinceri e industriosi.

I nani dorati conoscono poco i mezzorchi, ma di solito li accomunano al resto della feccia goblinoide e orchesca. Sono molto cauti nei loro rapporti con gli umani, avendo riscontrato una grande diversità tra i Chondathan, le genti di Dambrath, i Durpari, i Mulan, gli Shaaran e gli Halruaan. Gli stirpeplanari sono quasi sconosciuti, ma di solito considerati allo stesso modo dei Mulan, dal momento che la maggior parte degli stirpeplanari che i nani dorati incontrano sono gli aasimar di Mulan o i genasi seguaci di Geb.

Equipaggiamento dei nani dorati

Le gilde artigiane dei nani dorati hanno avuto secoli per padroneggiare le loro arti, per cui praticamente qualsiasi oggetto è abbellito da almeno un minimo di filigrana, marchi runici o altre decorazioni che lo certificano senza possibilità di errore come un loro prodotto. Persino un semplice secchio avrà delle preziose incisioni sulla parte interna, delle rune che ne identificano il proprietario e una maniglia ricurva appositamente conformata per la spessa mano di un nano.

Oggetti comuni: Verghe del sole, pietre del tuono.

Oggetti esclusivi: I nani dorati utilizzano comunemente equipaggiamento ben costruito, come sostegni mobili e arrampicatori a corda. I cavalieri di ippogrifi della Grande Crepa usano ali paracadute (descritte nell'appendice) e selle militari esotiche.

Armi e armature

I nani dorati prediligono una vasta gamma di armi, che comprende asce da battaglia, balestre, guanti d'arme, asce, picconi pesanti, martelli leggeri, magli, asce da lancio e martelli da guerra. Armi più inconsuete includono urgrosh nanici e asce da guerra naniche. Le configurazioni d'armatura più comuni includono corazze di piastre, mezze armature, armature complete, corazze a scaglie e scudi di acciaio grandi e piccoli.

Oggetti comuni: Ascia da battaglia, balestra leggera, piccone pesante, urgrosh nanico, corazza a scaglie, armatura completa. I nani dorati producono anche picconi pesanti e asce da battaglia di adamantio, per quelli che se le possono permettere; le armi di adamantio sono disponibili nella Grande Crepa con uno sconto del 10%.

Animali domestici

Come animali da compagnia, i nani dorati prediligono i piccoli rettili come le lucertole con sputo acido o le lucertole folgoranti. I rothé delle profondità sono il bestiame preferito. I nani dorati utilizzano lucertole da soma e muli come animali da carico, ottenendo di solito i secondi per mezzo di incroci tra asini e cavalli Lhesperan o Meth. I nani dorati usano solitamente delle lucertole da galoppo come cavalcature nei loro reami sotterranei, e pony da guerra per viaggiare nelle terre di superficie. Le guardie celesti della Grande Crepa utilizzano invece degli ippogrifi come cavalcature alate.

Nano grigio

Regioni: Il Nord, regione dei nani grigi, Turmish, Vaasa, Golfo di Vilhon. La maggior parte dei personaggi duergar hanno scarsi contatti con le altre culture, e dovrebbero scegliere la regione dei nani grigi.

Talenti razziali: Cavalcare Aracnidi, Mente di Ferro, Pugno a Martello, Scolpire Pietra.

Modificatore di livello: +2. Fate riferimento a pagina 11 del libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms* per la descrizione delle capacità razziali dei nani grigi.

I nani grigi, che abitano nelle città sotterranee del Sottosuolo, sono cugini dei nani degli scudi, e sono famosi per la loro crudeltà e rancore. Come i loro simili che vivono in superficie, anche i nani grigi sono rinomati per la loro abilità di fabbri e artigiani, ma a differenza dei loro consanguinei dei Reami di Sopra, i duergar sono cupi e privi di allegria, e conducono esistenze di fatica senza fine. Come i loro parenti dorati e degli scudi, anche i duergar hanno forgiato grandi imperi, fondando reami come il Regno Profondo di Gracklstugh e il Regno d'Acciaio di Dunspeirrin nelle tenebre senza fine del Sottosuolo.

Alti in media 1,20 m, i nani grigi possono arrivare a pesare quasi quanto un umano adulto. Mentre gli altri nani tendono ad avere una corporatura arrotondata, tarchiata e muscolosa, i duergar sono larghi di spalle ma magri e nerboruti, con braccia e gambe coperti di muscoli. La pelle di un nano grigio è, come dice il suo nome, di un grigio chiaro o scuro, e i suoi occhi sono neri e opachi. Entrambi i sessi sono di solito calvi, e i maschi portano lunghe barbe e baffi grigi.

I nani grigi sono consumati dalla rabbia, ritenendo che alla loro razza sia stato per sempre negato ciò che le spettava di diritto. I duergar non hanno altra aspettativa che quella di una vita di lavoro ingrato e faticoso. Sebbene la qualità delle loro opere rivaleggi con quella dei nani dorati, i grigi sono dei perfezionisti inflessibili che non provano alcun piacere nel loro artigianato. Soltanto gli scherzi crudeli e i tormenti meschini possono portare un sorriso momentaneo sul volto della maggior parte dei nani grigi, che adorano far soffrire i deboli e gli indifesi.

I nani grigi hanno l'aspettativa di vita e le categorie di età definite per i nani nelle Tabelle 6-4 e 6-5 del Manuale del Giocatore, ma usano le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6:

Nano grigio	112 cm + (2d4) x 2,5 cm	49,5 kg x (2d4) x 0,45 kg
Nana grigia	108 cm + (2d4) x 2,5 cm	36 kg x (2d4) x 0,45 kg

Storia

I nani grigi fanno risalire la loro storia fino alla fondazione di Barakuir, uno degli otto regni di Shanatar. Il Regno di Ferro era dominato dai nani degli scudi del Clan Duergar, che adoravano Laduguer come patrono del loro reame. Anche se avevano giurato fedeltà al Trono del Teschio del Dragone, alla fine della Seconda Guerra dei Ragni i capi del Clan Duergar ritenevano che il loro re avrebbe dovuto avere il posto di governante di Shanatar. Consumati dall'acrimonia, i nani di Barakuir si disinteressarono quasi completamente del resto dell'impero. La follia di

questa azione divenne presto evidente, quando nel -8100 CV si scatenò la guerra contro gli illithid di Oryndoll, una città che sorge molto al di sotto delle Pianure Scintillanti. Anche se Shanatar combatté valorosamente contro gli illithid riuscendo ad arginarne l'avanzata e a portare la guerra su una posizione di stallo, gli eserciti del nemico riuscirono a tagliare fuori Barakuir dalla portata dei rinforzi esterni. Quando la polvere della Guerra dei Predoni della Mente si posò, Barakuir era caduta in mano agli illithid, e la maggior parte dei suoi abitanti era stata ridotta in schiavitù dai mind flayer.

Dopo migliaia di anni di schiavitù e innumerevoli esperimenti di incrocio da parte degli illithid, i discendenti del Clan Duergar erano stati trasformati in una nuova sottorazza nanica: i nani grigi. Circa quattromila anni prima dell'anno zero del Calendario delle Valli, i duergar si ribellarono contro i loro padroni illithid e riuscirono infine a liberarsi dal dominio dei mind flayer. Questi nani grigi appena liberati stabilirono il loro territorio nel Sottosuolo del nord, sotto le Montagne Orsraun e nelle caverne isolate sotto il Grande Ghiacciaio.

Nel Nord, i nani grigi fondarono Gracklstugh, la Città delle Lame, nel -3717 CV. Questa era la loro prima città nel Nord, e il suo dominio territoriale si espanse senza rivali attraverso il Sottosuolo profondo e quello mediano. Il Regno Profondo raggiunse il suo periodo di massimo splendore nel -2600 CV, ma nel -1803 CV il regno cominciò un lento declino, dopo aver annientato la nazione quaggoth di Ursadunthar, che si trovava a grande profondità sotto il Dorso del Mondo. Nei secoli che seguirono, i duergar dovettero impegnarsi in una serie infinita di scaramucce contro i quaggoth imbarbariti (che erano aizzati dai drow), e le Battaglie di Orsofondo infuriarono fino al -1350 CV.

Nel cuore di Faerûn, i nani grigi fondarono Dunspeirrin, la Città delle Guglie Affondate, sotto le Montagne Orsraun. Col tempo, il dominio delle Guglie Sotterranee, come era anche conosciuta la città, crebbe fino a racchiudere il Sottosuolo di Turmish e della Costa del Drago, e i nani grigi divennero potenti. Nel -1850 CV, sotto la guida di Duerra, la più grande delle loro regine, i nani grigi lanciarono una serie di attacchi contro i drow di Undraeth, gli illithid di Oryndoll (dai quali si dice che Duerra abbia estorto i segreti dell'Arte Invisibile) e altre razze del Sottosuolo. Circa nel -1800 CV, gli eserciti di Duerra rivolsero poi il loro odio ribollente contro ciò che restava del Profondo Shanatar. I nani grigi invasero Ultoksamrin e Holorarar, e conquistarono le caverne di Alatorin assoggettandole al loro dominio. Laduguer ricompensò Duerra con l'ascensione al rango di divinità. In seguito, Dunspeirrin scivolò in un lungo periodo di declino secolare, dal quale ha iniziato a riscuotersi solo di recente. Il ritorno di Deep Duerra durante il Periodo dei Disordini ha dato il via a una nuova fase di conquista, ma l'Armata d'Acciaio della città si trova oggi bloccata da tre anni in un conflitto senza risultati contro l'Armata d'Oro per il controllo delle caverne dell'antico Shanatar.

Atteggiamento mentale

I nani grigi vedono tutto con astio, convinti come sono che famiglia, clan, gli altri nani e il resto del mondo li abbiano privati con l'inganno del loro diritto di nascita e di ciò che era loro dovuto. Considerano la vita come null'altro che una continua fatica da spaccarsi la schiena, un tormento costante dalla nascita alla morte. I duergar sprecano poca pietà per i deboli e gli indifesi, e provano un piacere maligno nel tormentare coloro che riescono a catturare. Fin dalla giovane età, i nani grigi vengono rapidamente istruiti nella durezza della vita, e viene insegnato loro che quel che li aspetta è solo duro lavoro senza fine, accompagnato dai tradimenti e che finirà solamente con la morte.

I nani grigi intraprendono solo raramente per loro scelta la strada dell'avventura. Chi viene esiliato o fugge per evitare di essere bandito si dedica alla professione dell'avventuriero come unica speranza di sopravvivere. Gli avventurieri duergar sono di solito motivati dall'acquisizione di ricchezze materiali, interessandosi ben poco delle esigenze o delle richieste d'aiuto del prossimo.

Personaggi nani grigi

I pericoli che si annidano in continuazione nelle tenebre perenni sono una delle prime cose che vengono insegnate ai giovani duergar. Quasi tutti ricevono un addestramento da guerrieri o da ladri, per meglio difendere le loro case contro coloro che vorrebbero rubare le loro ricchezze guadagnate con fatica. Anche i chierici sono comuni, dal momento che chi si dedica al servizio delle divinità duergar ottiene spesso una posizione di relativo prestigio e influenza all'interno del suo clan. Anche gli esperti che combinano la tradizionale attività del fabbro con l'abilità nelle arti arcane sono molto rispettati. Le combinazioni multiclasse più comuni includono guerriero/chierico, guerriero/esperto e guerriero/ladro.

Classe preferita: La classe preferita dai nani grigi è quella del guerriero. (Se il vostro DM utilizza il *Manuale delle Arti Psioniche* nella vostra campagna, a sua discrezione la classe preferita potrebbe diventare quella del combattente psichico). Il Sottosuolo è un ambiente aspro e pericoloso, nel quale soltanto i più forti riescono a sopravvivere. I guerrieri nani grigi hanno formato per generazioni la colonna portante degli eserciti dei duergar, permettendo a questa razza di respingere minacce variegate come gli aboleth, i drow, gli illithid, i kuo-toa e gli svirfneblin.

Classi di prestigio: I nani grigi gravitano verso classi di prestigio come quella dell'assassino o della guardia nera. Alcuni di loro diventano difensori nanici. Come nel caso dei loro cugini, i nani degli scudi, i nani grigi possiedono una tradizione di magia runica, per cui un certo numero di chierici diventa maestro delle rune.

Linguaggio e istruzione

Come tutti i nani, anche i nani grigi parlano un dialetto del Nanico e usano l'alfabeto runico Dethek. I nani grigi conoscono anche il Sottocomune, la lingua commerciale dei Reami di Sotto. Il principale dialetto dei nani grigi, il Duergan, è una derivazione di quello dei nani degli scudi, pesantemente influenzato da vocaboli drow e illithid e da costrutti linguistici presenti nel Sottocomune.

I linguaggi secondari più comuni tra i nani grigi riflettono quelli parlati dai loro nemici tradizionali, e includono il Draconico, l'Elfico (il dialetto drow), il Gigante, il Goblin e l'Orchesco. Quelli tra loro che hanno contatti approfonditi con le creature elementali della terra imparano spesso anche il Terran, mentre coloro che commerciano con gli abitanti dei Reami di Sopra apprendono spesso i rudimenti della lingua Comune.

Tutti i nani grigi sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Magia e conoscenze dei nani grigi

I nani grigi possiedono una forte tradizione di incantatori divini, e molti dei loro sono chiamati al servizio di Laduguer o di Deep Duerra come chierici o maestri delle rune. Gli incantatori arcani sono molto più rari, ma i maghi esperti nella creazione di oggetti magici sono assai rispettati.

Incantesimi e tradizioni magiche

I nani grigi prediligono gli incantesimi che migliorano le loro abilità di combattimento, li assistono nelle opere di artigianato e nel lavoro nelle miniere, o facilitano il movimento furtivo.

Tradizione magica: Alcuni nani grigi scelgono il talento Disciplina Mentale Duergar (descritto nell'appendice), che fa parte delle conoscenze che hanno sottratto ai mind flayer.

OGGETTI MAGICI DEI NANI GRIGI

I nani grigi preferiscono gli oggetti magici che forniscono un aiuto in combattimento, facilitano il lavoro di artigianato, proteggono la mente o permettono di muoversi furtivamente. Asce e armi a lama vengono normalmente prodotte con le capacità speciali di anatema, affilata, ferimento, frantumante, incalzare rafforzato, legale, sacrilega e stordente. Martelli e mazze vengono di solito realizzati con le capacità speciali di anatema, distanza, frantumante, impatto, legale, sacrilego, ritornante e stordente. Le armature sono tipicamente costruite con le capacità speciali di forma eterea, movimento silenzioso, ombra, resistenza agli incantesimi e scivolosa, che facilitano il movimento furtivo.

Oggetti magici comuni: *Mantelli dell'aracnide, polvere nascondi tracce* e *anelli dello scudo mentale.* I nani grigi sono notoriamente diffidenti nei confronti degli estranei, ma i mercanti duergar commerciano in tutto il Sottosuolo. Questi oggetti sono di solito disponibili con uno sconto del 10% in qualsiasi insediamento duergar di dimensioni almeno equivalenti a quelle di un grande paese.

Oggetti magici iconici: I nani grigi hanno fabbricato molti oggetti magici esclusivi, come *scudi assorbenti, quadrelli tempestanti* e asce *frangipietra* (descritte nell'appendice).

Divinità dei Duergar

Laduguer, il Protettore Grigio, è il severo aguzzino dei duergar, nonché il patrono della loro sottorazza. Anche se i duergar venerano almeno nominalmente tutte le divinità naniche dei Morndinsamman, in realtà adorano soltanto Laduguer e sua figlia, Deep Duerra. Prima dell'ascesa di Shanatar, ciascuno dei sottoregni dei nani degli scudi aveva la propria divinità patrona. Il regno di Barakuir, dominato dai nani del Clan Duergar, onorava Laduguer e non accettò mai l'ascensione di Dumathoin al rango di divinità patrona dei nani degli scudi. Gli antenati dei nani grigi continuarono a venerare Laduguer durante la loro lunga schiavitù sotto gli illithid di Oryndoll. A differenza dei loro cugini degli scudi, i duergar non hanno mai evoluto la loro pratica religiosa verso l'adorazione del pantheon nanico nel suo insieme.

Si dice che Deep Duerra, la Figlia di Laduguer, sia stata una grande regina guerriera che rubò molti segreti dell'Arte Invisibile (le discipline psioniche) a Ilsensine, dio dei mind flayer. Deep Duerra è venerata primariamente dai duergar che studiano l'Arte Invisibile e da quei nani grigi militanti che preferirebbero schiacciare con la forza i loro vicini sotterranei, anziché commerciare con loro. La sua fede è particolarmente forte sotto le Montagne Orsraum del Turmish, dove i suoi seguaci governano Dunspeirrin, la Città delle Guglie Affondate.

Rapporti con le altre razze

Arcigni e diffidenti nei confronti degli estranei, i nani grigi hanno rapporti uniformemente cattivi con tutte le altre razze, incluse le sottorazze naniche. I duergar provano un particolare rancore per i loro cugini nani degli scudi, in una faida che risale ai tempi in cui i nani degli scudi non riuscirono a portare aiuto al Clan Duergar durante le Guerre dei Predoni della Mente. Le Guerre Fratricide cementarono per sempre la reciproca inimicizia tra le due sottorazze naniche, in un odio millenario che dura ancora oggi. I nani grigi considerano i loro cugini nani dorati come rivali arroganti e potenziali minacce, ma tollerano di fare affari con loro.

I nani grigi considerano con diffidenza le razze che vivono in superficie (elfi e mezzelfi, gnomi, halfling, mezzorchi e stirpeplanari) ma commerciano regolarmente con coloro che sono tanto avventati da avventurarsi nelle profondità. Infine, i duergar serbano un odio di vecchia data per i loro rivali sotterranei, i drow e gli svirfneblin, ma ciononostante, commerciano regolarmente con entrambi i gruppi, cercando di metterli l'uno contro l'altro ogni volta che è possibile.

Equipaggiamento dei Nani Grigi

I duergar scolpiscono e incidono scene di spargimento di sangue su molti degli oggetti che producono. Anche se possiedono un fortissimo senso di apprezzamento per il buon artigianato, sono abbastanza pragmatici da evitare le decorazioni troppo ostentate (come le gemme scintillanti) quando ciò può interferire con i loro spostamenti furtivi nel Sottosuolo. I mercanti duergar potrebbero ostentare un aspetto ricco o sembrare ridotti al lumicino, a seconda del tipo di vantaggio che desiderano ottenere nei loro affari.

Oggetti comuni: Selle militari esotiche, pietre del tuono, e ogni tipo di veleni.

Oggetti esclusivi: I nani grigi hanno perfezionato i lubrificanti per le armature, al fine di aiutare i guerrieri corazzati a muoversi più silenziosamente (consultare l'appendice per altri dettagli).

ARMI E ARMATURE

Ancora più degli altri nani, i duergar apprezzano le armi di chiara derivazione dagli utensili dei loro mestieri, prediligendo quindi picconi e martelli di ogni tipo.

Oggetti comuni: Piccone pesante, balestra leggera, piccone leggero, martello da guerra, corazza di piastre, cotta di maglia.

ANIMALI DOMESTICI

I nani grigi preferiscono i pipistrelli comuni, i ragni pelosi, gli osquip e le lucertole con sputo acido come famigli e animali da compagnia. I rothé delle profondità sono il bestiame preferito dai duergar, che usano inoltre le lucertole da soma come animali da carico. Sebbene i nani grigi siano per lo più famosi per scendere in battaglia in groppa ai loro ragni da guerra (descritti nell'appendice), alcuni clan utilizzano a questo scopo anche le lucertole da galoppo.

Nano degli scudi

Regioni: Damara, Impiltur, il Nord, regione dei nani degli scudi, Silverymoon, Terre Centrali Occidentali, Vaasa, il Vast.

Talenti razziali: Cavalcare Pipistrelli, Pugno a Martello, Sangue degli Azer, Scolpire Pietra, Storia Orale.

Classe di prestigio razziale: Berserker nanico.

Abitanti principalmente nelle distese a nord del Faerûn centrale e occidentale, i nani degli scudi sono il ramo settentrionale dominante del Popolo Tozzo. Famosi per il loro talento di fabbri e artigiani, i nani degli scudi hanno dovuto subire un declino secolare di fronte a guerre senza fine contro orchi, goblin, giganti e troll.

I nani degli scudi discendono direttamente dai fondatori di Shanatar, il leggendario impero nanico che un tempo dominava sulle grotte al di sotto degli attuali Amn, Tethyr e Calimshan. Dopo la caduta di Shanatar, i nani degli scudi migrarono verso nord, fondando regni come Ammarindar, Delzoun, Gharraghaur, Haunghdannar, Oghrann e Sarbreen. Sebbene anche questi regni siano per lo più decaduti, il Popolo Tozzo del Nord non è stato vinto. La Benedizione del Tuono è stata un sollievo inaspettato per i tormentati nani degli scudi, e ha riacceso in loro la speranza che gli antichi discendenti di Shanatar potranno

un giorno riconquistare la gloria che fu dei loro antenati.

Alti fino a 15 centimetri in più dei loro cugini nani dorati, i nani degli scudi raggiungono in media gli 1,35 m, e possono raggiungere il peso di un umano adulto. La pelle di un nano degli scudi è chiara oppure leggermente abbronzata, e i suoi occhi sono di solito verdi o azzurro-argentati. Entrambi i sessi portano i capelli lunghi, e i maschi (ma anche un numero molto scarso di femmine) curano con orgoglio folte barbe e baffi. Il colore dei capelli varia dal castano chiaro al rosso carota, e tutte le tonalità sbiadiscono nell'argento o nel bianco quando il nano invecchia.

I nani degli scudi mantengono a qualunque costo la parola data e sono incredibilmente testardi: non cedono nemmeno di un centimetro, a meno che non si trovino del tutto a corto di alternative. Questa intransigenza ha permesso alla popolazione decrescente dei nani degli scudi di riuscire a tenere le loro antiche roccaforti anche solo con una frazione delle forze di difesa originali; tuttavia, essa ha anche portato a sanguinose faide tra clan e incomprensioni di vecchia data nei rapporti con le altre razze, che hanno fiaccato la forza del Popolo Tozzo del nord. I nani degli scudi amano gli oggetti di alto artigianato, e considerano il mondo alla stregua di materia grezza che può essere plasmata e modellata in qualcosa di più bello e utile dell'originale.

I nani degli scudi hanno l'aspettativa di vita e le categorie di età definite per i nani nelle Tabelle 6-4 e 6-5 del *Manuale del Giocatore*, ma usano le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6:

Nano degli scudi	125 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	62,25 kg	x (2d6) x 0,45 kg
Nana degli scudi	120 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	49,5 kg	x (2d4) x 0,45 kg

storia

I nani degli scudi fanno risalire la propria storia a Taark Shanat, il terzo figlio del grande clan regnante su Bhaerynden. In tempi leggendari, più di dodicimila anni orsono, il Grande Crociato e i suoi otto figli guidarono una grande migrazione di nani che da Bhaerynden si diressero verso occidente, nella speranza di fondare una nuova patria. Le Guerre dei Manti Assassini videro i nani al seguito di Shanat impegnati contro i misteriosi abitanti di Rringlor Noroth, che si sollevarono dalle profondità di un grande crepaccio in una battaglia per il controllo delle caverne di Alatorin. Il Popolo Tozzo ebbe infine il sopravvento, dopo che Taark ebbe ucciso quattro draghi blu che rivendicavano come loro dimora il Dirupo di Dhalnadar. Grazie all'intervento di una delle divinità naniche, probabilmente Dumathoin, i crani dei quattro enormi rettili furono fusi insieme fino a formare un trono, che emerse dal pavimento della caverna e ricevette il nome di Trono del Teschio del Dragone. Taark ribattezzò la tana dei draghi col nome di Sala Asciasplendente, e fondò così il regno di Alatorin. I nani degli scudi considerano la fondazione di Alatorin come la data d'inizio della Prima Grande Era di Shanatar.

Una volta che Alatorin fu consolidato, gli otto figli di Taark Shanat andarono a stabilire i rispettivi domini nelle caverne del nord (al di sotto dei moderni regni di Tethyr e Amn). Ciascun figlio venerava uno dei figli di Moradin come suo dio patrono, e così ognuno dei sottoregni da essi fondati divenne strettamente collegato alla chiesa di quella particolare divinità. Intorno al -9600 CV ebbero inizio le scaramucce tra gli otto regni settentrionali, visto che ognuno di essi cercava di espandere i propri territori a scapito dei suoi vicini. Col tempo, quelle che erano iniziate come semplici schermaglie di confine degenerarono in guerra aperta, che mise migliaia di nani uno contro l'altro.

Mentre infuriavano queste guerre, i drow di Guallidurth approfittarono della distrazione dei nani per lanciare un attacco contro le caverne di Alatorin, che erano molto lontane dalle linee del fronte. la Prima Guerra dei Ragni venne combattuta dal -8170 CV al -8150 CV, e si concluse con la cattura di Sala Asciasplendente e il crollo di Alatorin. Inorriditi per la loro follia, gli otto sovrani che regnavano in quell'epoca fecero un armistizio, e rivolsero i propri eserciti contro i drow. La Seconda Guerra dei Ragni infuriò dal -8145 CV al -8137 CV, ed ebbe termine con la ritirata degli elfi scuri dalle grotte di Alatorin.

Trionfanti, gli otto re dei nani fecero marciare le loro armate dentro Sala Asciasplendente, giurando di non rivolgere mai più le armi contro i loro fratelli. Cercando di restituire la gloria alla visione di Taark Shanat, gli otto re implorarono gli dei perché scegliessero uno di loro per sedere sul Trono del Teschio del Dragone. In risposta, gli dei rivelarono il volto del re di Ultoksamrin, sommo sacerdote di Dumathoin. I nani degli scudi considerano questa data come l'inizio della Seconda Era di Shanatar, e l'ascensione di Dumathoin al rango di divinità patrona della loro intera razza.

Nonostante la ritrovata unità, però, il dissenso continuava ad abitare nel cuore di molti dei cittadini di Shanatar. I re di Barakuir e Drakkalor pensavano entrambi di essere loro ad avere il diritto di sedere sul Trono del Teschio del Dragone, sobillati dai sussurri dei loro dei, che avrebbero preferito che Moradin li avesse nominati come patroni dei nani degli scudi. Prima che questi dissensi potessero sfociare di nuovo nella guerra aperta, però, gli illithid di Oryndoll attaccarono i sottoregni orientali nel -8100 CV, dando inizio a una serie di conflitti che sarebbero stati in seguito chiamati dai nani col nome di Guerre dei Predoni della Mente, e Guerre dei Pensieri Spaccati dai mind flayer. Gli illithid furono respinti nel -8080 CV, ma nei postumi della lunga guerra i superstiti del Popolo Tozzo scoprirono che le caverne di Barakuir, che erano rimaste isolate nei primi giorni di ostilità, erano completamente deserte. L'intero Clan Duergar era stato portato via e ridotto in schiavitù nel regno tenebroso dei mind flayer.

La Seconda Era di Shanatar durò quasi 1.800 anni. Intorno al -6150 CV, i drow di Guallidurth assalirono ancora una volta le caverne di Alatorin. La Terza Guerra dei Ragni durò quasi trent'anni, ma stavolta si concluse con il Popolo Tozzo che abbandonò Sala Asciasplendente nelle mani dei drow. I profughi nanici portarono con loro il Trono del Teschio di Dragone, mettendo fine alla Seconda Era.

All'alba della Terza Era del suo regno, l'imperatore di Shanatar iniziò i preparativi per fondare un nuovo reame nelle Reami di Sopra. Esploratori nanici furono inviati in superficie intorno al -6100 CV, dove si allearono con gli umani per scacciare gli ultimi despoti djinni rimasti. L'alleanza tra i nani e gli umani si sbriciolò rapidamente, tuttavia, perché i signori di Coramshan si convertirono al culto di divinità malvagie. In risposta, i nani occuparono nel -5960 CV le terre di superficie a nord delle Montagne del Cammino, fondando il regno dell'Alto Shanatar.

L'Alto Shanatar prosperò per secoli sotto il regno della Casata Axemarch, ma i semi della sua distruzione furono gettati entro soli cento anni dalla sua fondazione. Una disputa riguardo una tomba saccheggiata si trasformò in scaramuccia, che a sua volta degenerò col tempo in una guerra vera e propria. Il Primo Regno di Mir fu si insediò dopo che Iltaker cadde per mano di Murabir Mir di Coramshan nel -5330 CV, dando inizio alla secolare espansione di Calimshan a spese dell'Alto Shanatar. Nel -2600 CV, gli ultimi nani dell'Alto Shanatar cadevano sulle rive settentrionali del Fiume Sulduskoon, e l'Alto Shanatar cessava di esistere.

Mentre l'Alto Shanatar lottava per tenere i propri territori nel Faerûn sud-occidentale, il Profondo Shanatar aveva problemi di altro tipo. Le continue ondate di emigrazione spingevano molti giovani nani ad andare verso nord per fondare nuovi regni, ma nello stesso tempo indebolivano i ranghi di quelli che restavano. Col passare del tempo, i regni settentrionali di Drakkolor, Korolnor, Sondarr, Torglor e Xothaerin si estinsero lentamente a causa dello stillicidio dei loro abitanti, che si mettevano in cammino verso le terre del nord. Il regno di Oghrann fu fondato nelle Pianure di Tun nel -5125 CV. Il reame costiero di Haunghdannar ebbe origine nelle Montagne della Spada settentrionali e lungo la Costa della Spada settentrionale nel -4974 CV. Ammarindar fu fondato intorno al -4160 CV sotto le Montagne Picchi Grigi, mentre Del-

zoun, il Regno del Nord, nacque circa nel -3900 CV sotto quelle che oggi sono le Marche d'Argento.

Sfortunatamente per i nani degli scudi, le loro conquiste nel Nord furono più che altro illusorie, e la gloria di Shanatar non rinacque mai. Oghrann cadde nel -3770 CV, e Haunghdannar nel -3389 CV. Delzoun e Ammarindar durarono molti altri secoli, ma infine il Regno del Nord crollò nel -100 CV, mentre Ammarindar venne invaso nell'882 CV dagli orrori risvegliati dai Netheresi di Ascalhorn.

Nel Sud, dopo secoli di declino, fu proprio il Popolo Tozzo a provocare l'estrema caduta del Profondo Shanatar. Sull'inerzia di secoli di aspri risentimenti, il Clan Duergar invase Ultoksamrin e Holorarar intorno al -1800 CV, dando inizio a una serie di conflitti chiamati in seguito le Guerre Fratricide. Soltanto Iltkazar sopravvisse alla grande invasione dei nani grigi, e dell'antica gloria di Shanatar rimane oggi soltanto il ricordo.

Atteggiamento mentale

Nonostante il declino durato secoli e la ben meritata reputazione di cinismo e ostinazione, i nani degli scudi non hanno mai ceduto al fatalismo. Da sempre questi nani si dividono in due schieramenti (i Rifugiati e i Viandanti), anche se queste divisioni hanno cominciato ad affievolirsi dopo la Benedizione del Tuono. Mentre i membri del primo gruppo si sono letteralmente tenuti nascosti e in disparte dal mondo esterno, accontentandosi di continuare con il loro tradizionale stile di vita, gli esponenti del secondo si sono invece avventurati nelle terre esterne, rifiutando di piegarsi di fronte al declino implacabile che affligge la loro razza.

I nani degli scudi sono tradizionalmente cauti nel concedere fiducia e lenti nel dimenticare i torti subiti, ma una nascente consapevolezza del difficile momento che sta attraversando la loro razza ha reso molti di loro disposti a tentare nuovi approcci per fare le cose, liberandosi in questo modo dalle loro pratiche e pregiudizi tradizionali. I nani degli scudi hanno una lunga e orgogliosa tradizione di avventurieri, e molti di loro intraprendono questa strada semplicemente perché sperano di eguagliare o superare le imprese di coloro che li hanno preceduti. Altri cercano invece di riconquistare antiche roccaforti o tesori perduti che sono oggi nelle mani di orchi o altre bestie. Da quando è iniziata la Benedizione del Tuono, per i giovani nani degli scudi la domanda non è *se* dovrebbero diventare avventurieri, ma *perché non* dovrebbero.

Personaggi nani degli scudi

Le continue guerre contro orchi, goblin, troll e giganti hanno infuso nella cultura dei nani degli scudi una forte tradizione marziale. La maggior parte dei nani impara a difendere la propria casa e clan, quindi guerrieri, paladini e chierici combattenti sono molto comuni. Altri nani degli scudi si concentrano su altre abilità onorate dalla tradizione, e diventano ladri o esperti. Gli incantatori arcani sono piuttosto rari, e pochi sono i nani con inclinazioni stregonesche. Le combinazioni multiclasse più comuni sono guerriero/chierico, guerriero/paladino e guerriero/esperto.

Classe preferita: La classe preferita dai nani degli scudi è quella del guerriero. Per secoli i nani degli scudi hanno combattuto una guerra sconfinante nel genocidio contro gli orchi, i goblin, i troll e i giganti del Nord. I guerrieri hanno sempre formato la spina dorsale degli eserciti dei nani degli scudi, sempre impavidi e spavaldi anche quando tutte le probabilità erano contro di loro.

Classi di prestigio: I berserker nanici sono leggendari guerrieri nanici che possono entrare in una frenesia combattiva per mezzo di canti rituali. Amanti delle bevute, delle canzoni rudi e chiassose e delle danze da ubriachi, i berserker nanici adorano lanciarsi nella mischia del corpo a corpo, sprezzanti di qualsiasi pericolo. La descrizione della classe di prestigio del berserker nanico è riportata nell'appendice.

I nani degli scudi di una certa fama adottano spesso la classe di prestigio del difensore nanico, e molti dei loro chierici diventano maestri delle rune.

Società dei nani degli scudi

Sebbene le divisioni di clan e classe fossero un tempo molto forti tra i nani degli scudi, generazioni di declino hanno per lo più spezzato quella che un tempo era una influenza dominante. Anche se i nani degli scudi restano incredibilmente orgogliosi della loro stirpe, al giorno d'oggi i successi individuali contano di più delle tradizioni di vecchia data o dei precetti degli anziani del clan. La vita dei nani degli scudi che si definiscono i Rifugiati è ancora dominata dall'incudine e dalla fucina, ma un numero crescente di loro si sta facendo strada come avventuriero o artigiano nelle comunità dominate dagli umani.

I nani degli scudi crescono all'interno di nuclei famigliari molto compatti, ma gli anziani del clan hanno un ruolo sempre minore nell'educazione di ciascun bambino. L'apprendimento sui libri è comune, e quando raggiungono la maturità i giovani nani intraprendono un apprendistato per imparare un mestiere. Tutti gli adulti sono tenuti a sostenere se stessi e le loro famiglie, oltreché a procurare onore e ricchezza al clan. Anche se i nani degli scudi non disdegnano lo sfoggio delle proprie ricchezze, cercano di evitare i comportamenti troppo ostentati o decadenti. Quando invecchiano, i nani degli scudi sono onorati per la loro saggezza e ricevono rispetto per le loro imprese passate. Le famiglie e i clan sono tenuti a onorare i loro anziani anche nella morte, celebrando elaborati riti funerari ed erigendo tombe degne della reputazione del dipartito.

Generazioni di Viandanti hanno dato vita a enclavi naniche grandi e prospere all'interno di gran parte degli insediamenti umani, e tutti i nani degli scudi sono i benvenuti nella loro qualità di appartenenti al generalizzato "clan" nanico. I nani degli scudi svolgono le mansioni di fabbri o artigiani in molte città o villaggi degli umani, e sono molto rispettati per le loro abilità manuali. Sono pochi i nani degli scudi che abbandonano la fede nei Morndinsamman, ma per lo più si affrettano a imparare la lingua franca locale e a fare amicizia con i nuovi vicini appartenenti ad altre razze.

Linguaggio e istruzione

Come tutti i nani, anche i nani degli scudi parlano il Nanico e usano l'alfabeto runico Dethek. Conoscono inoltre il Comune. Il principale dialetto dei nani degli scudi, il Shanatan, risale alle origini di Shanatar e viene parlato ancora oggi dai nani lungo la Costa della Spada, dal Mare Scintillante fino al Dorso del Mondo. A oriente, nel Faerûn centrosettentrionale, la gran parte dei nani degli scudi parla il dialetto Galenan, fortemente influenzato dalla lingua umana Damaran.

I linguaggi secondari più comuni rispecchiano gli estesi contatti commerciali mantenuti dai nani degli scudi con i loro vicini nel Nord e includono il Chondathan, l'Illuskan e, meno frequentemente, l'Elfico e lo Gnomesco. I nani degli scudi del Faerûn centrosettentrionale hanno maggiori probabilità di conoscere il Damaran piuttosto che l'Illuskan come linguaggio secondario. Molti nani degli scudi apprendono inoltre le lingue dei loro nemici tradizionali, inclusi il Draconico, il Gigante, l'Orchesco e il Goblin.

Tutti i personaggi nani degli scudi sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Magia e conoscenze dei nani degli scudi

I nani degli scudi sono impegnati da secoli in una guerra incessante contro giganti e goblinoidi, per cui la loro magia ha una tendenza decisamente marziale. Qualsiasi cosa possa aiutare a uccidere un

maggior numéro di giganti rappresenta una gradita aggiunta a qualsiasi arsenale nanico.

Tra i Rifugiati, le magie delle scuole di Illusione e Abiurazione sono immensamente importanti, dal momento che aiutano il clan a proteggersi dalla scoperta e dagli attacchi. I Rifugiati creano strati su strati di incantesimi protettivi per sorvegliare ogni via d'accesso alle loro roccaforti. Parecchie orde di orchi invasori sono state ingannate e indotte ad andarsene in preda alla frustrazione, senza mai avere visto i nani degli scudi che erano venute a combattere.

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

I nani degli scudi possiedono una forte tradizione di incantatori divini, e molti rappresentanti del Popolo Tozzo sono chiamati a servire i Morndinsamman come chierici, paladini e maestri delle rune. Gli incantatori arcani sono molto più rari, ma il loro numero è in aumento.

Tradizione magica: I nani degli scudi scelgono spesso il talento Nano degli Scudi Protettore (descritto nell'appendice), che riflette la loro abilità nel creare scudi e armature per mezzo della magia.

Incantesimi esclusivi: Nel corso dei secoli, i nani degli scudi hanno creato molti incantesimi divini, incluso *scolpire metallo* (descritti nell'appendice).

OGGETTI MAGICI RAZZIALI

I nani degli scudi prediligono gli oggetti che li aiutano nel combattimento, sia in attacco che in difesa. Che la magia sia meglio utilizzata per proteggere o per attaccare è causa di una dibattito che va avanti da secoli tra i nani degli scudi, con i Viandanti che preferiscono le armi magiche e i Rifugiati che invece apprezzano maggiormente le armature incantate. In ogni caso, tutti i nani degli scudi riveriscono qualsiasi oggetto magico che li aiuti nel loro lavoro di artigiani, poiché l'impulso a creare scorre potente nel sangue del Popolo Tozzo.

Le asce e le altre armi a lama vengono comunemente create con le capacità speciali di affilata, esplosione di fiamme, incalzare rafforzato, frantumante, infuocata, legale, sacra e stordente. Martelli e mazze vengono di solito realizzati con le capacità speciali di distanza, frantumante, impatto, legale, sacro, ritornante e stordente. Le armature sono tipicamente costruite con le capacità speciali di fortificazione, invulnerabilità e resistenza al fuoco, che rispecchiano una lunga tradizione di battaglie contro orchi, goblinoidi, troll e giganti, oltre a una profonda comprensione delle arti della lavorazione dei metalli.

Nana degli scudi

Illustrazione di Sam Wood

Oggetti magici comuni: Esempi di oggetti comuni preferiti dai nani degli scudi includono *cinture naniche* (spesso regalate ai non nani che prestano assistenza ad un clan nanico), *stivali dell'inverno, martelli dell'armaiolo* e *molle dell'armiere*.

Oggetti magici iconici: I nani degli scudi hanno fabbricato anche diversi oggetti magici esclusivi, come le *asce frangipietra*. Sono inoltre giustamente famosi per le *asce squartanemici*, che sono *asce da battaglia affilate+1*.

Divinità dei Nani degli scudi

I nani degli scudi hanno venerato le divinità dei Morndinsamman fin dall'alba di Shanatar, sebbene la loro mitologia abbia subito una significativa evoluzione nel corso dei millenni. Taark Shanat e i suoi seguaci di Alatorin veneravano Moradin e Berronar, ma l'adorazione di queste due divinità ebbe una battuta d'arresto quando i figli di Taark si allontanarono per fondare i loro regni, e ognuno di loro scelse una diversa divinità patrona fra gli otto figli di Moradin e Berronar: Dumathoin, Laduguer, Abbathor, Clangeddin Silverbeard, Vergadain, Sharindlar e i gemelli Diinkarazan e Diirinka.

Quando gli otto re si riunirono per scegliere chi avrebbe seduto per primo sul Trono del Teschio del Dragone, Moradin scelse il re di Ultoksamrin, che era anche il sommo sacerdote di Dumathoin. Questo atto cementò la posizione del Custode Silente come patrono dei nani degli scudi, ma deluse profondamente i rivali di Dumathoin, conducendo infine al rancoroso esilio di Laduguer e alla corruzione permanente di Abbathor. Ai tempi della caduta di Shanatar, i nani degli scudi avevano abbandonato i culti di Laduguer, Diinkarazan e Diirinka, mentre erano salite in auge alcune divinità più giovani come Thard Harr, Gorm Gulthyn, Marthammor Duin, Dugmaren Brightmantle e Haela Brightaxe.

Dumathoin è tuttora considerato il patrono dei nani degli scudi, e la sua chiesa è quella che conta di gran lunga il maggior numero di fedeli tra loro. I fabbri e i minatori adorano il Custode Silente, ma egli possiede anche un piccolo culto tra quei nani di allineamento buono e neutrale che sono alla ricerca dei segreti delle arti arcane. Lo Scudo della Montagna è inoltre considerato il guardiano dei morti, e quasi tutti i nani degli scudi gli dedicano riti propiziatori durante i funerali. I chierici di Dumathoin si occupano di tutte le sepolture, seppelliscono i morti in cripte segrete e custodiscono le ricchezze funerarie dei più grandi tra i nani degli scudi.

Marthammor Duin, lo Scopritore-di-Sentieri, è invece adorato dai nani degli scudi che si considerano Viandanti. Egli protegge gli avventurieri, gli artigiani, gli esploratori, gli espatriati, i viaggiatori e i vagabondi di allineamento buono. Marthammor possiede un aspetto secondario di dio nanico del fulmine, cosa che curiosamente ha attirato un piccolo numero di maghi e stregoni che si specializzano negli incantesimi di evocazione.

Rapporti con le Altre Razze

I nani degli scudi hanno buoni rapporti con la maggior parte delle altre sottorazze naniche, anche se considerano ingenua l'arroganza dei nani dorati, e hanno scarsa comprensione per i loro barbarici cugini artici e selvaggi. I nani degli scudi sono animati da una lunga inimicizia nei confronti dei discendenti del Clan Duergar, fin dai tempi delle Guerre Fratricide che costituirono il capitolo finale di Shanatar, e attaccano a vista i nani grigi.

Nonostante i secoli di battibecchi con elfi e mezzelfi, i nani degli scudi sono sempre riusciti a mettere da parte le loro incomprensioni con i Tel-quessir di fronte alle minacce esterne. I nani degli scudi sono sempre andati d'accordo con gli gnomi, e specialmente con gli gnomi delle rocce e quelli delle profondità. Vista la loro esperienza con i piedilesti, i nani degli scudi ritengono gli halfling piuttosto inaffidabili, ma con cui è facile andare d'accordo. I nani degli scudi si trovano bene con la gran parte degli umani, specialmente quelli di Illusk, di Tethyr, di Chondath e di Damara.

I nani degli scudi considerano i mezzorchi di poco migliori dei loro odiati consanguinei, anche se esistono delle eccezioni. Il Popolo Tozzo del Nord associa quasi tutti gli stirpeplanari con gli orrori di Hellgate Keep, e li guarda con diffidenza. I genasi della terra rappresentano però un'eccezione degna di nota, e sono sempre i benvenuti negli insediamenti nanici del Nord.

Equipaggiamento dei Nani degli scudi

I nani degli scudi normalmente utilizzano equipaggiamento come lubrificanti per armature, sostegni mobili, arrampicatori a corda, pietre del tuono e verghe solari.

Armi e armature

I nani degli scudi prediligono un vasto assortimento di armi, che includono asce da battaglia, balestre, guanti d'arme, asce, picconi leggeri e pesanti, martelli leggeri e pesanti, spade lunghe, mezze lance, spade corte, magli, asce da lancio e martelli da guerra. Armi meno consuete includono urgrosh nanici, asce da guerra naniche, elmi cornuti, catene chiodate, guanti d'arme chiodati, elmi chiodati e lanciachiodi. Le forme tipiche di armatura includono corazze di piastre, cotte di maglia, mezze armature, armature complete, e scudi di acciaio grandi e piccoli. Armature meno comuni includono corazze di piastre naniche, scudi imprigionanti e scudi grandi di mithral.

Ogni volta che è possibile, i nani degli scudi realizzano le loro armature con il mithral; il loro amore per questo metallo rivaleggia con quello dei nani dorati per l'adamantio.

Animali domestici

I nani degli scudi preferiscono i pipistrelli (specialmente la varietà comune), i canarini e le piccole lucertole come quelle che sputano acido come famigli o animali da compagnia. Usano invece muli e lucertole da soma come animali da carico. I nani degli scudi utilizzano normalmente dei pony o dei pony da guerra come cavalcature, tranne che ad Iltkazar, dove le lucertole da galoppo costituiscono ancora la norma. Le razze preferite sono il pony delle Isole, il pony Nether e lo Scudobianco (pony da guerra). I nani degli scudi delle Colline Lontane usano pipistrelli crudeli come cavalcature (dotate di selle militari esotiche) per attraversare gli abissi sotterranei che chiamano casa. Infine, i barbari e i berserker nanici tra i nani degli scudi cavalcano spesso dei cinghiali crudeli.

Nano selvaggio

Regioni: Chult, regione dei nani selvaggi, Tashalar.
Talenti razziali: Combattimento Coordinato, Districarsi, Pugno a Martello, Vigore della Giungla.

I nani selvaggi, che chiamano se stessi "dur Authalar" (il Popolo), sono gli abitanti primitivi delle Giungle di Cthult, di Mhair e delle Giungle Nere. Hanno largamente rifiutato la cultura incentrata sull'artigianato dei loro cugini dorati, grigi e degli scudi, scegliendo invece di vivere in piccole comunità di cacciatori i cui membri cambiano di continuo. Evitando tutti i simboli della civiltà, i nani selvaggi vivono come bestie, impegnati in una incessante lotta per la sopravvivenza. Soltanto coloro che osano sfidare le profondità tenebrose delle giungle del Faerûn meridionale sono al corrente dell'esistenza di questa sottorazza di nani barbarici, dal momento che questi elusivi cacciatori non si avventurano mai lontano dalle loro dimore boscose.

I nani selvaggi sono bassi, robusti e con la pelle scura, con profondi occhi castani. I loro corpi coperti di tatuaggi sono sempre imbrattati di grasso per tenere lontani i fastidiosi insetti della giungla, e per rendere più difficile afferrarli. I nani selvaggi indossano poco più dei loro capelli folti e intrecciati, che sono una copertura più che sufficiente. Quando vanno alla guerra, si impiastrano i capelli e la pelle di fango, che funge da rudimentale armatura.

I dur Authalar hanno più cose in comune con le bestie della giungla che con i loro cugini nani, considerando la vita come una caccia senza fine, una lotta continua il cui unico risultato è uccidere o essere uccisi. I nani selvaggi diffidano di qualsiasi intruso nel loro dominio forestale, e se molestati tendono ad attaccare per primi senza fare domande. In maniera molto simile alle bestie che si sforzano di emulare, i nani selvaggi si interessano poco di quel che succede nel resto del mondo, delle azioni di chi non è a sua volta un nano selvaggio, o delle proprietà materiali.

I nani selvaggi hanno l'aspettativa di vita e le categorie di età definite per i nani nelle Tabelle 6-4 e 6-5 del *Manuale del Giocatore*, ma usano le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6:

Nano selvaggio	80 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	22,5 kg	x (1d4) x 0,45 kg
Nana selvaggia	75 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	18 kg	x (1d4) x 0,45 kg

Storia

La conquista di Bhaerynden da parte dei drow in qualche anno intorno al -9000 CV costrinse il Popolo Tozzo di quel reame a disperdersi in tutto il Sud. Uno dei gruppi più numerosi di questi profughi nanici in fuga dalla distruzione raggiunse via terra la penisola di Chult, prima di frammentarsi in una serie di piccoli nuclei tribali. Qui essi si differenziarono dal resto della razza fino a formare una sottorazza distinta, nota con il nome di nani selvaggi. I dur Authalar non hanno mai opposto resistenza alla loro rapida regressione a uno stato barbarico, e hanno in massima parte dimenticato le tradizioni della vita di clan. Anche se diversi grandi imperi hanno rivendicato a più riprese il territorio delle giungle che sono la loro dimora, inclusi il regno Chultan di Mezro, l'impero yuan-ti di Serpentes che emerse dopo la caduta di Netheril e le Città della Brezza Marina che si unirono per formare il regno di Tashtan, i nani selvaggi non sono mai stati sottomessi. Invece, hanno scelto semplicemente di confondersi nelle profondità della giungla fino al tempo in cui potranno riprendere possesso pacificamente dei loro antichi terreni di caccia.

Atteggiamento mentale

I nani selvaggi vedono il mondo e i suoi abitanti esclusivamente in *termini di cacciatori e prede. Nella mente dei dur Authalar, la* civiltà non è altro che uno velo che oscura il sempiterno ciclo di preda e predazione. Ai nani selvaggi importa solo procacciarsi il prossimo pasto e sopravvivere agli onnipresenti pericoli dell'ambiente naturale. Fin dalla giovane età, i nani selvaggi partecipano alla caccia, e la mancanza di forti vincoli di famiglia o di clan assicura che ciascuno di loro comprenda quanto è solo di fronte alle avversità del mondo.

I pochi nani selvaggi che hanno deciso di intraprendere una vita di avventure lo hanno fatto perché ci si sono trovati coinvolti. Molti di loro sono stati schiavi dei Calishiti, sono riusciti a fuggire e devono ora cercare di cavarsela in un mondo per loro estraneo. Privati del sostegno del branco in cui sono cresciuti, molti dur Authalar considerano lo stretto cameratismo delle bande di avventurieri come un passabile sostituto delle loro abitudini ancestrali, e si mettono perciò alla ricerca di uno di questi gruppi.

PERSONAGGI NANI SELVAGGI

Lo stile di vita primitivo prediletto dai nani selvaggi fa sì che le abilità del barbaro siano le più ricercate. I ranger e i guerrieri che sono capaci di sconfiggere i potenziali predatori e di procurarsi il cibo con la caccia sopravvivono più a lungo di quelli che invece devono fare affidamento sulla beneficenza del branco. I chierici e druidi di Thard Harr diffondono gli insegnamenti necessari per sopravvivere nell'infido ambiente della giungla, mentre i ladri esperti nella costruzione e nel posizionamento delle trappole possono procurare molta carne per il banchetto serale. Le combinazioni multiclasse più comuni sono barbaro/guerriero, barbaro/ranger, barbaro/druido e ranger/druido.

Classe preferita: La classe preferita dai nani selvaggi è quella del barbaro. A differenza dei loro cugini più civilizzati, i dur Authalar sono regrediti a uno stile di vita barbarico sotto la spessa copertura fronzuta di Chult. Per sopravvivere di fronte ai molti pericoli che infestano la loro terra di adozione, occorrono i sensi più sviluppati, il rapido movimento e la furia combattiva di un barbaro.

società dei nani selvaggi

I nani selvaggi si organizzano in bande di cacciatori in continuo mutamento, e hanno scarsa considerazione per le distinzioni di famiglia o clan. Vivono una vita nomade che ha per fulcro la caccia e la fuga dai predatori troppo forti per essere affrontati. Le ricchezze e i beni materiali hanno ben poco significato per i dur Authalar, e gli unici oggetti per i quali sviluppano un vero attaccamento sono le armi.

I bambini dei nani selvaggi crescono tutti insieme, e vengono riconosciuti solo i più tenui dei legami famigliari. L'apprendimento sui libri è inesistente, e ai giovani viene insegnato a cacciare non appena sono abbastanza grandi da stare dietro al branco. Tutti gli adulti sono tenuti a contribuire alla vita della comunità, tenendo d'occhio i bambini o unendosi ai gruppi di cacciatori.

Anche se i nani selvaggi rispettano la saggezza degli anziani, quelli che diventano troppo deboli per tenere il passo a causa dell'età o delle malattie vengono abbandonati dai loro consanguinei. Alcuni di costoro scelgono di andare incontro volontariamente alla propria morte, attaccando da soli una grande belva della giungla. Vengono poi ricordati per il loro coraggio nei racconti serali intorno ai fuochi, che si trasformano gradualmente in leggende.

Pochi nani selvaggi abbandonano il loro tradizionale stile di vita nelle giungle meridionali. I dur Authalar che si incontrano lontano dalle giungle sono di solito dei solitari che sono stati catturati e ridotti in schiavitù, oppure hanno scelto un esilio volontario. La maggior parte di questi nani selvaggi trova prima o poi un proprio posto come ranger, cacciatore o druido, anche se alcuni si uniscono ai branchi di licantropi o altre bestie intelligenti nel tentativo di ricreare il loro tradizionale modo di vivere.

Illustrazione di Wayne Enngland

Nani selvaggi guide della giungla

Linguaggio e istruzione

I nani selvaggi parlano un dialetto del Nanico, oltre al Comune. I rari individui istruiti usano l'alfabeto runico Dethek. Il dialetto dei nani selvaggi, l'Authalan, è imparentato alla lontana con il dialetto dei nani dorati, e rivela alcune sottili influenze del Chultan e del Tashalan.

I linguaggi secondari più comuni riflettono le lingue dominanti nella penisola di Chult e includono il Chultan, il Draconico, il Goblin, lo Shaaran e lo Yuan-Ti.

Nessun nano selvaggio sa leggere o scrivere, eccetto quelli che scelgono una classe di personaggio diversa dal barbaro sul *Manuale del Giocatore*.

caratteristiche e capacità razziali

I nani selvaggi possiedono tutti i tratti razziali nanici elencati nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- Taglia piccola: Essendo creature di taglia Piccola, i nani selvaggi guadagnano un bonus di +1 alla Classe Armatura, un bonus di +1 al tiro per colpire e un bonus di +4 alle prove di Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e sollevamento è tre quarti di quella dei personaggi di taglia Media.
- La velocità di movimento sul terreno dei nani selvaggi è di 6 metri.
- Competenti nell'uso dell'ascia e della cerbottana (descritta sulla *Guida del DUNGEON MASTER*). La cerbottana è una parte così integrante della loro vita che tutti i nani selvaggi imparano a usarla. Questa familiarità sostituisce la normale competenza con le armi.
- Esperti nell'uso dei veleni. I nani selvaggi imparano a usare il veleno fin da giovani, e non rischiano mai di avvelenarsi accidentalmente quando applicano il veleno a un'arma.
- Resistenza al Fuoco 5. I nani selvaggi sono abituati al caldo opprimente delle giungle di Chult.
- Bonus razziale di +3 ai tiri salvezza contro il veleno. Questo bonus sostituisce quello standard dei nani; inoltre, i nani selvaggi sono immuni al veleno stordente che loro stessi producono.
- Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro le malattie. I nani selvaggi hanno sviluppato una resistenza notevole contro le malattie di tutti i tipi.
- I nani selvaggi non possiedono neppure lontanamente l'abilità manuale dei loro cugini civilizzati con la pietra e il metallo. Non ricevono la capacità nanica standard di esperti minatori, né il bonus alle prove di Artigianato e Valutare inerenti ad oggetti in pietra o in metallo.
- Linguaggi automatici: Nanico, Comune, lingua della regione nativa. Linguaggi bonus: Chultan, Draconico, Goblin, Tashalan, Yuan-Ti.
- Classe preferita: Barbaro.

Magia e conoscenze dei Nani selvaggi

I nani selvaggi danno per scontata qualsiasi magia conoscano. Le benedizioni di Thard Harr, trasmesse attraverso il chierico della tribù, non sono più insolite della prestanza combattiva del capo o della capacità del guaritore di trovare erbe benefiche nella giungla. Per contro, i nani selvaggi sono spesso agitati in presenza di effetti magici che non hanno mai incontrato prima, il che include la maggior parte degli incantesimi arcani e qualsiasi oggetto magico basato su beni prodotti tramite il lavoro manuale.

Incantesimi e tradizioni magiche

I nani selvaggi possiedono una forte tradizione di incantatori divini, e molti rappresentanti del Popolo Tozzo sono chiamati a servire Thard Harr come chierici, druidi e ranger. Gli incantatori arcani sono quasi sconosciuti.

Tradizione magica: I nani selvaggi preferiscono gli incantesimi che interagiscono con il mondo naturale e che li aiutano nella caccia, come *blocca animali, calmare animali, comunione con la natura, dominare animali, intralciare, muro di spine, pelle coriacea* e *respingere parassiti*. I nani selvaggi non sembrano interessati alla creazione di nuovi incantesimi, o se lo sono, i loro prodotti non sono diffusi o conosciuti al di là dei confini del loro territorio.

I nani selvaggi arricchiscono spesso la loro magia di grugniti, gestualità ed erbe raccolte nella giungla che è la loro casa. Molti di loro scelgono il talento Incantatore Primitivo (descritto nell'appendice).

Oggetti magici dei nani selvaggi

I nani selvaggi prediligono gli oggetti che danno loro un vantaggio in combattimento, facilitano il movimento rapido o forniscono protezione personale. Esempi comuni di oggetti di questo tipo includono amuleti dell'armatura naturale, *cavigliere molleggiate* (identiche agli stivali dello stesso nome), *cavigliere della velocità* (identiche agli stivali dello stesso nome) e ogni genere di oli magici.

Oggetti magici iconici: I nani selvaggi hanno anche fabbricato molti oggetti magici esclusivi, come le *cavigliere della libertà di movimento* (identiche all'omonimo anello, ma indossati alle caviglie), l'*unguento della pelle coriacea* e le *sfere intralcianti* (descritte nell'appendice).

Divinità dei Nani selvaggi

Sebbene i nani selvaggi facciano occasionalmente offerte alle altre divinità naniche, la loro adorazione è riservata esclusivamente a Thard Harr, Signore delle Profondità della Giungla. Nel folklore dei dur Authalar, i Morndinsamman sono ridotti al rango di nulla più che potenti spiriti, spesso associati a specifici luoghi o fenomeni naturali. Il Signore delle Profondità della Giungla è il protettore dei nani selvaggi, e li aiuta contro i predatori e gli intrusi nel loro dominio forestale. Quasi tutti i nani selvaggi adorano Thard Harr, considerandolo non solo la loro divinità patrona ma anche fonte di grande saggezza ed esperienza, che insegna ai dur Authalar a rispettare e imitare i comportamenti delle bestie, in particolar modo i grandi felini della giungla, e a vivere in armonia con la natura.

Rapporti con le altre razze

Nascosti nella loro vasta giungla, i nani selvaggi hanno avuto pochi contatti con le razze che non abitano in numeri significativi nella penisola di Chult. I nani selvaggi hanno buoni rapporti con le altre sottorazze naniche, dovuti ai secoli di contatti pacifici con un piccolo numero di nani degli scudi emigrati nel Chult. I dur Authalar non conoscono quasi per nulla gli elfi, i mezzelfi, gli gnomi, i mezzorchi o gli stirpeplanari, anche se vanno d'accordo con gli halfling degli spiriti, nelle rare occasioni in cui li incontrano.

I nani selvaggi hanno opinioni ambivalenti sugli umani; anche se vanno d'accordo con i Chultan, considerano i Lanthanesi e i Calishiti come sfruttatori crudeli, e la maggior parte dei Tashalan come servi degli yuan-ti. Ma i nani selvaggi riservano il loro odio più grande per i goblin del Chult.

Equipaggiamento dei Nani selvaggi

Generalmente i nani selvaggi evitano qualsiasi tipo di vestiario, preferendo invece portare i capelli lunghi e coprire i loro corpi con grasso e tautaggi. In tempo di guerra, i dur Authalar impiastrano i loro corpi di limo, formando una rozza ma efficace corazza di fango. Quando difendono le grotte che fanno loro da casa, usano abitualmente ogni genere di trappole a caduta, a laccio o di altro tipo.

Oggetto esclusivo: Veleno stordente dei nani selvaggi (descritto nell'appendice).

Armi e armature

I nani selvaggi utilizzano comunemente armi come mezze lance, asce e le onnipresenti cerbottane con dardi uncinati ricoperti di veleno stordente.

Animali domestici

I nani selvaggi preferiscono pipistrelli, ocelot (linci), serpenti e rospi come famigli; come animali da compagnia apprezzano i felini predatori come i leopardi e le tigri. Il rispetto dei nani selvaggi per i felini predatori della giungla è così grande che per lo più rifiutano di dar loro la caccia.

I nani selvaggi non usano abitualmente animali da soma, anche se di tanto in tanto quelli che vivono nelle Giungle di Chult cercano di addomesticare dei triceratopi proprio per questo ruolo.

Regione dei nani selvaggi

Di solito i personaggi dur Authalar provengono dal Chult o dalla regione dei nani selvaggi.

Classi preferite: Barbaro, druido, guerriero, ranger. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio nano selvaggio di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Comune, Chultan, Nanico.

Linguaggi bonus: Draconico, Goblin, Ignan, Shaaran, Tashalan e Yuan-Ti.

Talenti regionali: Districarsi, Sopravvissuto, Vigore della Giungla.

Equipaggiamento bonus: (A) ascia* o mezza lancia*, oppure (B) *unguento della pelle coriacea* e 3 dosi di veleno stordente dei nani selvaggi.

Nano urdunnir

Regioni: Lago dei Vapori, il Nord, Tethyr, regione dei nani urdunnir. Piccoli numeri di nani urdunnir vivono nelle cittadelle del

Nord dei nani degli scudi, ma per lo più questa sottorazza proviene dal proprio regno segreto nel Sottosuolo profondo.

Talenti razziali: Pugno Attraversapietra, Sangue di Pietra, Scolpire Pietra.

Modificatore di livello: +4

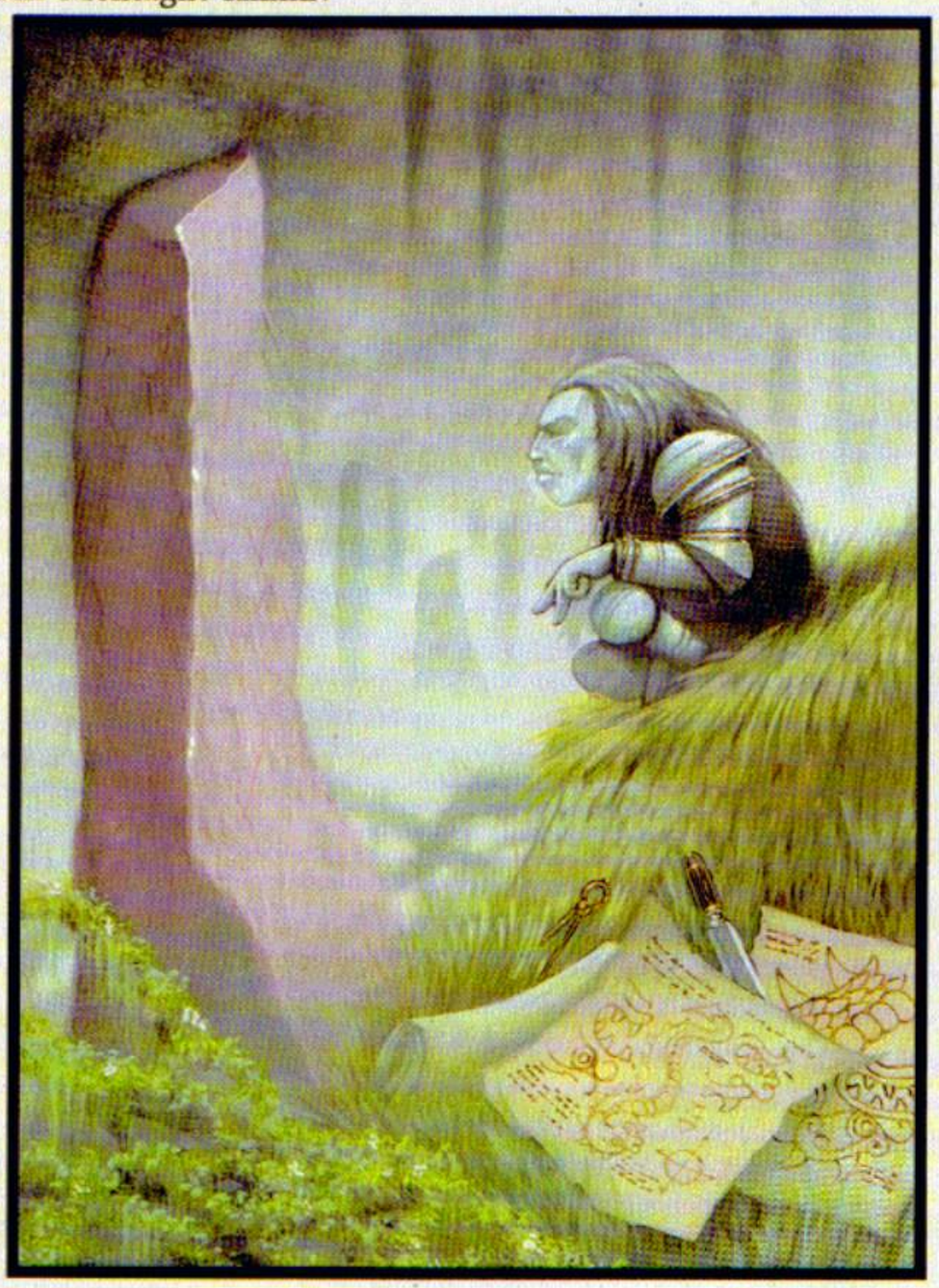
Gli urdunnir, conosciuti talvolta come i nani tagliaroccia, sono una diramazione da lungo dimenticata dei nani degli scudi, che è diventata una cosa sola con la terra e la pietra. Grazie alle benedizioni di Dumathoin, gli urdunnir possono camminare attraverso la terra e la pietra come se fosse aria, e plasmare pietra e metallo con le mani nude. Molti nani urdunnir sono chierici di Dumathoin, fabbri esperti o esperti tagliatori di gemme.

I Figli di Dumathoin, come amano definirsi, credono che il Custode Silente abbia trasformato i loro antenati per creare una nuova razza di nani che sapesse apprezzare la vera bellezza del mondo sotterraneo senza la necessità di distruggerlo nel contempo. Gli urdunnir hanno vissuto fin d'allora in uno splendido isolamento a Oldonnar, il leggendario Regno Perduto di Shanatar, celato nelle profondità più remote delle Montagne Alimir.

Illustrazione di Wayne England

Alti in media 1,35 m ma molto più pesanti di un umano adulto, i nani tagliaroccia sono tarchiati e muscolosi. La pelle di un urdunnir è di colore grigio chiaro, e suoi occhi sono sempre d'argento. Entrambi i sessi portano i capelli lunghi, e i maschi (ma anche alcune femmine) portano lunghe barbe e baffi assai ben curati. Il colore dei capelli è uniformemente grigio, con diversi gradi di sfumature nere e argentate.

Gli urdunnir considerano il mondo come un'opera di bellezza vivente, e camminano attraverso la pietra e la terra come un nuotatore potrebbe esplorare le profondità oceaniche. I Figli di Dumathoin si considerano particolarmente benedetti, poiché non sono costretti a rimanere aggrappati alla superficie esterna della creazione di Dumathoin come le altre razze, ma possono vagare attraverso il cuore stesso del mondo in una ricerca senza fine dei segreti nascosti del Custode Silente (le gemme).



Nano urdunnir

I nani urdunnir hanno l'aspettativa di vita e le categorie di età definite per i nani nelle Tabelle 6-4 e 6-5 del *Manuale del Giocatore*, ma usano le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6 (il peso superiore riflette la più alta concentrazione di minerali nei corpi dei nani tagliaroccia):

Nano urdunnir	125 cm + (2d4) x 2,5 cm	81 kg	x (2d8) x 0,45 kg
Nana urdunnir	120 cm + (2d4) x 2,5 cm	67,5 kg	x (2d8) x 0,45 kg

Storia

Poco dopo che Taark Shanat e i suoi seguaci ebbero colonizzato le caverne di Alatorin, Dumathoin trasformò in urdunnir un piccolo numero di devoti nani degli scudi, nella speranza che sarebbero stati più capaci di apprezzare la bellezza della sua creazione. Questi primi nani tagliaroccia si separarono dai loro cugini e andarono a fondare un proprio regno, nelle profondità inaccessibili del mondo. Diversi chilometri sotto la Penisola di Alimir, essi scoprirono il Corundumdelve, un enorme dodecaedro composto interamente da ametiste, rubini e zaffiri in fittissima concentrazione, ciascuno dei quali era più grande dell'elmo di un nano. Considerando questa scoperta come un segno da parte del Custode Silente, gli urdunnir fondarono il regno di Oldonnar intorno alla Gemma Nascosta delle Profondità e da allora hanno vissuto in uno splendido, immutabile isolamento.

Atteggiamento mentale

Al sicuro nel loro regno ultraterreno e isolati dalle minacce del mondo esterno, i nani tagliaroccia non hanno mai dovuto affrontare le grandi guerre contro le altre razze. Di conseguenza, gli urdunnir non possiedono la tradizione marziale dei loro cugini nani dorati, grigi e degli scudi. Abbastanza stranamente, gli urdunnir condividono con gli elfi e i druidi una profonda comprensione del mondo naturale. Fin dalla giovane età, ai nani tagliaroccia viene insegnato a vivere in armonia con l'ambiente che li circonda. Considerano la vasta creazione di Dumathoin come un grande mare di terra e pietra, bellissimo e in continuo cambiamento. Essi vedono il proprio ruolo nel mondo come quello di artigiani e osservatori, che lavorano in armonia con la creazione di Dumathoin per svelare i segreti che il Custode Silente ha nascosto al suo interno.

Grazie al loro relativo isolamento, i nani tagliaroccia sono raramente attirati dalla vita avventurosa. Tuttavia, quelli di loro che incontrano altre razze o si imbattono negli eventi dei Reami di Sopra sentono spesso risvegliarsi la loro curiosità, desiderosi di comprendere coloro che non hanno avuto la fortuna di ricevere la benedizione di Dumathoin.

Personaggi urdunnir

La concentrazione culturale sulle abilità di artigianato ha reso molti urdunnir dei veri esperti nei loro mestieri. Altri scelgono di servire direttamente Dumathoin in qualità di chierici. Guerrieri, ranger e paladini sono relativamente rari, dal momento che pochi nani tagliaroccia sono stati costretti a difendere le loro proprietà dalle altre razze. Coloro che praticano le arti arcane lo sono ancora meno, e quelli che possiedono i poteri di stregone li fanno risalire di solito alle creature elementali della terra. Le combinazioni multiclasse più comuni includono esperto/chierico ed esperto/guerriero.

Classe preferita: La classe preferita dagli urdunnir è quella dell'esperto. Cresciuti lontano dalle battaglie incessanti che hanno funestato i loro consanguinei, gli urdunnir che abitano le profondità della terra hanno il lusso di potersi concentrare sulle loro abilità di artigiani, nella loro eterna ricerca dei tesori sepolti e dei segreti di Dumathoin.

Classe di prestigio: I personaggi urdunnir effettuano solo di rado l'evoluzione a una classe di prestigio, ma quelli che lo fanno diventano discepoli divini, gerofanti, maestri del sapere e maestri delle rune.

società degli urdunnir

L'isolamento degli urdunnir ha preservato i tradizionali precetti di famiglia e clan, lasciandoli per lo più immutati fin dalla fondazione di Shanatar. A questo proposito, i nani tagliaroccia hanno più cose in comune con i loro cugini dorati che non con i nani degli scudi del Nord. Le divisioni di classe sono quasi inesistenti, dal momento che la ricchezza è un concetto per lo più sconosciuto tra i Figli di Dumathoin, ma quelle di clan sono piuttosto marcate, e governano gran parte dei comportamenti sociali.

I nani tagliaroccia crescono all'interno di nuclei famigliari molto compatti, e gli anziani del clan hanno un ruolo molto importante nell'educazione di ciascun bambino. L'apprendimento sui libri è comune, sebbene in forme non molto comprensibili per gli abitanti dei Reami di Sopra, e quando si avvicina alla maturità la maggior parte dei giovani intraprende un apprendistato per imparare un mestiere. I più grandi artigiani usano le loro abilità per svelare i segreti di Dumathoin e per plasmare le sue creazioni in forme nuove ed esteticamente piacevoli, ma sempre senza rimuoverle dal luogo in cui le hanno trovate. Quando invecchiano, i nani tagliaroccia sono onorati per la loro saggezza e ricevono rispetto per le loro imprese passate. Le famiglie e i clan sono tenuti a onorare i loro anziani anche nella morte, inserendo i loro corpi nelle vene di pietre preziose che attraversano la terra, in modo da dare degno risalto alla reputazione e alle imprese del dipartito.

I nani tagliaroccia sono praticamente sconosciuti al di fuori dei loro insediamenti, ma quelli che li lasciano per qualsiasi motivo si mettono di solito in cerca di altre comunità naniche in cui stabilirsi. Tipicamente si organizzano secondo gli antichi dettami dei clan, il che implica una loro scarsa comprensione delle culture in cui vivono, o dei cambiamenti avvenuti nel mondo dai tempi della nascita della loro razza.

Linguaggio e istruzione

Gli urdunnir parlano il Nanico, e utilizzano l'alfabeto runico Dethek. Parlano inoltre il Sottocomune, la lingua commerciale dei Reami di Sotto. L'unico dialetto urdunnir conosciuto, una forma arcaica di Shanatan, risale ai tempi della fondazione dell'impero di Shanatar.

I linguaggi secondari più comuni includono il dialetto dello Gnomesco parlato dagli svirfneblin e il Terran, la lingua elementale della terra. Alcuni urdunnir apprendono le lingue dei loro avversari, che includono il dialetto drow dell'Elfico, il Kuo-Toan, il Beholder e l'Aboleth. Sono pochi quelli di loro che si avventurano vicino alla superficie, ma quelli che lo fanno imparano occasionalmente il Comune, l'Alzhedo o l'Illuskan.

Tutti i personaggi urdunnir sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, che tuttavia sono molto rari in questo popolo.

caratteristiche e capacità razziali

I nani urdunnir possiedono tutti i tratti razziali nanici elencati nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno: Gli urdunnir sono addirittura più resistenti degli altri nani all'azione delle tossine.
- *Attraversare la pietra* (Sop): Gli urdunnir possono passare attraverso la terra e la pietra come se fosse aria. Quando usano questa capacità, possono portare con loro fino a due volte il loro peso. Gli urdunnir (e chiunque sia trasportato da loro) non possono respirare mentre si trovano nella pietra o nella terra, e devono trattenere il fiato quando viaggiano in questo modo.
- *Scolpire pietra* (Mag): A volontà, come uno stregone di 8° livello.
- *Scolpire metallo* (Mag): A volontà come uno stregone di 8° livello, una volta per round. Questo potere funziona come l'incantesimo *scolpire metallo* (descritto nell'appendice), tranne per il fatto che gli urdunnir possono influenzare soltanto un cubo di metallo con spigolo di 1,5 metri. Per usare questa capacità occorre un intero round.
- Linguaggi automatici: Nanico, Sottocomune. Linguaggi bonus: A seconda della regione.
- Classe preferita: Esperto.
- Modificatore di livello: +4. I nani urdunnir hanno il potere di attraversare la pietra e la terra, e altre due insolite capacità magiche. Sono più potenti e avanzano di livello più lentamente rispetto alle razze più comuni di Faerûn. Per ulteriori informazioni si veda la Tabella 1, nell'introduzione.

magia e conoscenze degli urdunnir

Per i nani urdunnir la magia non ha un particolare interesse, ma rappresenta comunque un utile strumento per aiutarli a raggiungere il cuore del mondo. Prediligono gli incantesimi di divinazione per comunicare con Dumathoin, e di illusione per tenere a distanza il resto del Sottosuolo.

Incantesimi e tradizioni magiche

I nani tagliaroccia hanno una forte tradizione di incantatori divini, e molti rappresentanti del Popolo Tozzo sono chiamati a servire Dumathoin come chierici e maestri delle rune. Gli incantatori arcani sono praticamente sconosciuti.

Tradizione magica: Gli urdunnir preferiscono gli incantesimi che li aiutano nelle attività artigiane e nel lavoro delle miniere, o che permettono loro un contatto più ravvicinato con Dumathoin, come *fondersi nella pietra*, *rendere integro* e *scolpire pietra*. I nani tagliaroccia hanno creato molti incantesimi divini con il passare dei secoli, e un esempio di questi è *comunione con la terra* (descritto nell'appendice).

Molti urdunnir scelgono il talento Fabbro Runico (descritto nell'appendice), poiché hanno delle difficoltà a trovare molti dei necessari componenti materiali a una tale profondità.

Oggetti magici degli urdunnir

Gli urdunnir prediligono gli oggetti magici che facilitano l'uso delle abilità di artigianato o la comunicazione con Dumathoin. Quando realizzano delle armi da guerra, preferiscono asce e armi a lama dotate delle capacità speciali di frantumante, incalzare rafforzato, legale, sacra e tonante. Spesso brandiscono anche martelli e mazze con le capacità speciali di distanza, frantumante, impatto, legale, sacro e ritornante.

Oggetti magici comuni: Come si addice al loro nome, i nani tagliaroccia preferiscono gli oggetti magici che migliorano la qualità del loro artigianato, come *cinture naniche*, *collane del rosario*, *martelli dell'armaiolo* e *molle dell'armiere*.

Oggetti magici iconici: Gli urdunnir sono i maestri indiscussi dell'incremento magico delle caratteristiche delle armature dendritiche, che chiamano *scorza della terra*. Gli acquirenti tanto fortunati da trovare gli urdunnir stessi potranno ottenere uno sconto del 10% su queste ricercate armature.

Divinità degli urdunnir

I Figli di Dumathoin hanno sempre adorato il Custode Silente, e lo considerano il patrono della loro razza. Il Custode dei Segreti sotto la Montagna è venerato da tutti gli urdunnir, la cui mitologia sostiene (correttamente) che fu lui a creare i loro antenati trasformando un piccolo numero di nani degli scudi dell'antica Shanatar. Per gli urdunnir, i "segreti" di Dumathoin sono letteralmente le gemme sepolte negli strati della terra. Il dono più grande elargito loro dal patrono fu proprio l'abilità di muoversi attraverso la roccia, osservando le bellezze della sua creazione che le altre razze possono vedere soltanto tramite una distruttiva attività mineraria.

Rapporti con le altre razze

Gli urdunnir che abitano le profondità hanno pochi contatti con le altre razze, fatta eccezione per quelle che vivono nel Sottosuolo. Sono estremamente diffidenti nei confronti degli elfi, a causa dei secoli di contatti con i loro cugini oscuri. Si trovano bene in compagnia dei nani degli scudi e dei nani dorati, ma disprezzano quelli grigi. Halfling, umani, mezzorchi e la maggior parte degli stirpe-planari sono per lo più sconosciuti per gli urdunnir. Tuttavia, essi hanno buoni rapporti con i genasi della terra, che incontrano talvolta mentre esplorano le profondità del mondo.

Equipaggiamento degli urdunnir

Gli urdunnir incastonano gemme e altri tesori della terra in quasi ogni cosa che producono. Non hanno praticamente accesso alcuno alla lana o materiali simili, e anche una cosa semplice come un arco è per loro fonte di grande fascino.

Armi e armature

Gli urdunnir prediligono una vasta gamma di armi, che include asce e asce da battaglia, asce da lancio, guanti d'arme, mezze lance, magli, martelli da guerra, martelli leggeri, picconi leggeri e pesanti, spade corte e spade lunghe. Armi più esotiche includono urgrosh nanici e asce da guerra naniche. A differenza delle razze che vivono più vicine alla superficie, i nani tagliaroccia usano il metallo anche per i manici delle loro armi a lama. Questo incrementa la loro durezza (aumentando del 50% i punti ferita dell'arma), ma ne raddoppia il peso.

Le forme più comuni di armatura includono corazze di piastre, cotte di maglia, mezze armature, armature complete e scudi di acciaio grandi e piccoli. Forme più inconsuete di armatura includono corazze di piastre naniche, *scorze della terra* (si veda l'appendice) e scudi grandi di mithral. Gli urdunnir usano abitualmente equipaggiamento come lubrificanti per armature e pietre del tuono.

Animali domestici

In genere gli urdunnir si astengono dal tenere famigli e animali domestici, dal momento che il loro ambiente sotterraneo è inaccessibile alla gran parte delle creature non appartenenti al Piano Elementale della Terra. Quei pochi urdunnir che si dedicano alla magia arcana utilizzano talvolta dei mephit della terra o del magma come famigli.

Regione dei nani urdunnir

La gran parte dei personaggi urdunnir è originaria di questa regione, anziché dei circostanti territori degli umani.

Classi preferite: Esperto, chierico, guerriero, paladino. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio urdunnir di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Nanico, Sottocomune.

Linguaggi bonus: Alzhedo, Beholder, Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Gnomesco, Terran.

Talenti regionali: Pugno Attraversapietra, Sangue di Pietra, Scolpire Pietra.

Equipaggiamento bonus: (A) piccone pesante* o mazza pesante*; oppure (B) cotta di maglia*; oppure (C) urgrosh nanico, scudo grande di acciaio* e 3 pietre del tuono.

ELFI

Arrivati in un lontano passato da un reame molto distante da Faerûn, gli elfi hanno dimostrato di essere una delle razze più diversificate e di maggior successo mai apparse su Abeir-Toril. Hanno colonizzato le terre, il mare e addirittura il cielo di Faerûn, espandendo il loro dominio con il passare delle ere. Oggi, i grandi regni elfici potranno anche essersi ritirati di fronte all'avanzata degli umani e degli umanoidi, ma il segno che gli elfi hanno lasciato nel mondo è inconfondibile e presente quasi ovunque.

Gli elfi si adattano e cambiano drammaticamente per confondersi con l'ambiente che li circonda, e attraverso le generazioni, le varie tribù elfiche sono diventate molto diverse per aspetto e atteggiamento mentale. Nonostante ciò, tutti gli elfi mantengono certe caratteristiche che li differenziano dalle le altre razze che abitano il mondo. Collettivamente, gli elfi chiamano se stessi col nome di Tel-quessir (che tradotto nella lingua comune, significa "Il Popolo"). Si riferiscono a tutti gli altri esseri come ai N-Tel-Quess, un'espressione elfica non troppo diplomatica che significa "non-popolo".

Gli elfi sono aggraziati, flessuosi e bellissimi. Indipendentemente dalla loro stirpe, le altre razze li considerano un popolo magico e meraviglioso. Questo rispetto e soggezione ha un corollario inatteso: molte persone vedono gli elfi come una razza arrogante e sfacciatamente egocentrica. Le ragioni che giustificano questo pregiudizio sono numerose, e includono la gelosia, l'invidia e l'odio religioso. È nella natura degli elfi suscitare negli altri queste reazioni, poiché nell'incontrare un elfo per la prima volta sarà impossibile reagire con qualsiasi cosa che assomigli anche lontanamente al disinteresse o all'apatia.

panoramica generale

Molti degli abitanti di Faerûn credono che esistano solo sei sottorazze diverse di elfi, ma la realtà è che ce ne sono almeno sette. Le varietà più comuni nel Faerûn sono gli elfi della luna, del sole e dei boschi. I drow sono sicuramente la stirpe più famigerata. Meno conosciuti sono invece gli elfi selvaggi e gli elfi acquatici, che vivono in regioni distanti, remote e inospitali, che vedono pochi visitatori umani. Oltre a queste sei sottorazze ve n'è una settima, gli avariel, o elfi alati. Portata quasi all'estinzione in tempi antichi, l'ultima tribù degli avariel sta riallacciando soltanto ora i suoi contatti con il mondo esterno.

A dispetto dell'incredibile diversità delle varie sottorazze elfiche, tutti gli elfi condividono una serie di caratteristiche simili, e forse la cosa più forte che li accomuna è la loro affinità per la magia. L'uso della magia pervade la società degli elfi ad ogni livello. Gli esempi più impressionanti della magia elfica sono rappresentati dai *mythal*, potenti campi di energia magica creati dagli antichi elfi per ammantare intere città con aure magiche utili e protettive. La naturale resistenza degli elfi agli incantesimi deriva probabilmente dal fatto che ogni momento della loro vita viene trascorso nell'immersione in questi ambienti così pregni di magia.

Le città elfiche sono sempre di una bellezza commovente, anche senza tener conto dei miglioramenti magici collocati su di esse. Per un elfo, un edificio non è molto diverso da un albero o una montagna. Essi si sforzano di modellare le loro case e strutture in modo che si fondano perfettamente con l'ambiente naturale circostante, aumentando la bellezza e la purezza del paesaggio anziché sminuendola. Gli edifici tozzi e funzionali costruiti dalla maggior parte degli umani hanno per gli elfi un aspetto ridicolo e invadente.

Di particolare interesse sono le porte costruite dagli elfi. L'architettura tradizionale elfica cerca di confondersi con la natura, e come risultato, gli accessi esterni alle strutture degli elfi sono spesso abilmente camuffate nel tronco di un grosso albero, come una grossa pietra sul lato di una collina e così via. I bambini elfi diventano presto piuttosto bravi nel trovare e nel notare queste porte, e questa capacità li segue anche nell'età adulta. Le porte segrete costruite dalle altre razze risultano spesso divertenti per un elfo, con i loro rozzi tentativi di dissimulazione.

A differenza delle altre razze umanoidi, gli elfi non hanno veramente bisogno di dormire. Un elfo deve soltanto riposare e rilassarsi per quattro ore al giorno in una trance conosciuta come "reverie". La maggior parte delle "camere da letto" elfiche assomigliano di più a soggiorni o studi arredati con comodi divani o poltrone. La reverie elfica ha un altro effetto interessante: infatti, il livello di attività in una città di elfi non sembra cambiare praticamente mai. La breve lunghezza della reverie permette alla maggior parte degli elfi di usufruire di un periodo attivo di quasi 20 ore al giorno. Combinata con la loro vita incredibilmente lunga, la reverie implica che gli elfi si possono permettere di prendersi tutto il tempo che vogliono per i loro progetti. Se gli elfi avessero lo stesso anelito di completamento che caratterizza gli umani, non ci sarebbero davvero limiti a quello che potrebbero fare.

Sebbene gli elfi siano in genere considerati una razza amante della pace, la storia della loro razza è piena di spargimenti di sangue e guerre terribili, che rivaleggiano per ferocia con quelle di

qualsiasi altra razza. Ancora oggi, tutti gli elfi trascorrono i loro anni formativi ad addestrarsi con le armi tradizionali della loro specie. Un vero elfo deve essere sempre pronto a difendere la sua casa con la magia e con l'acciaio, se questo diventasse necessario. Nonostante ciò, quando si addestrano gli elfi non soccombono alla ferocia selvaggia. Essi considerano il combattimento e le altre attività marziali semplicemente come un altro aspetto del mondo naturale, non meno degno di attenzione e rispetto. Di conseguenza, gli elfi si dedicano al combattimento come se si trattasse di una danza magistralmente coreografata.

Storia della Razza

Nonostante la loro lunga storia, gli elfi non sono veramente originari di Faerûn. Sono arrivati qui dal regno di Faerie più di venticinquemila anni fa, attraversando crocicchi e strade secondarie fatate che da lungo tempo sono andate perdute. I primi elfi ad arrivare furono i Sy-tel-quessir (elfi verdi), i Ly-tel-quessir (lythari) e gli Ari-tel-quessir (avariel). Di queste tre razze originali, soltanto gli elfi verdi, oggi conosciuti come elfi selvaggi, sopravvivono ancora oggi in numero sufficiente. Gli avariel sono oggi quasi estinti, avendo combattuto molte terribili guerre contro i draghi del mondo antico. I lythari si sono invece allontanati così tanto dalle loro radici elfiche da essere considerati da buona parte degli studiosi Faerûniani come una razza separata dai Tel-quessir.

Della seconda ondata di elfi a compiere il viaggio verso il Faerûn facevano parte anche gli Ssri-tel-quessir (destinati a diventare i drow); questi ebbero il successo maggiore, emergendo dalle giungle del Faerûn meridionale e fondando rapidamente dei grandi imperi nella loro nuova casa. Nello stesso tempo, gli Ar-tel-quessir (elfi del sole) e i Teu-tel-quessir (elfi della luna) si stabilirono nel nord. Gli Alu-tel-quessir (elfi acquatici) comparvero nel Grande Mare non molto tempo dopo. Le abilità marziali e la competenza magica dei popoli appartenenti a questa seconda ondata di immigranti elfici portarono alla fine l'Era dei Draghi.

Mentre l'Era dei Draghi si chiudeva, cominciò la Prima Ascesa del Popolo Fiero, e gli elfi diedero vita a cinque grandi civiltà nelle distese occidentali e meridionali di Faerûn. Lungo la Costa della Spada crebbero Aryvandaar degli elfi del sole, Illefarn degli elfi verdi, Miyeritar, Shantel Othreier e Keltormir. Nel sud, intorno a quello che oggi è il Golfo di Vilhon, sorsero le tre nazioni degli elfi verdi di Thearnytaar, Eiellûr e Synòpiir, mentre altri due reami nacquero nelle foreste che a quel tempo ricoprivano il Shaar: Orishaar degli elfi della luna, e Ilythiir degli elfi scuri.

Queste nazioni elfiche crebbero e si espansero ognuna a modo suo. Sfortunatamente, non era destino che questi tempi idilliaci durassero a lungo. Una provocazione di qualche tipo, come la crescente crudeltà di Ilythiir, la continua e spesso violenta espansione di Aryvandaar (che era passata sotto il controllo della famiglia Vyshaantar) o qualche altra trasgressione avvenuta da lungo tempo, fu la scintilla che fece scoppiare la prima Guerra delle Corone. Nel corso delle centinaia d'anni che seguirono, le nazioni elfiche si fecero lentamente a pezzi l'un l'altra. Non appena terminava una Guerra delle Corone, sembrava che un nuovo affronto ne facesse esplodere subito un'altra.

Le nazioni di Ilythiir e Miyeritar subirono le distruzioni peggiori nelle battaglie della prima Guerra delle Corone, ma all'alba del quarto conflitto, gli elfi scuri di Ilythiir portarono le ostilità ad un nuovo livello. Eoni prima, una fazione dei Seldarine, guidata da Araushnee, l'amante di Corellon, si ribellò contro i suoi simili nel tentativo di spodestare i Seldarine. Corellon e i suoi seguaci sconfissero Araushnee e gli altri traditori, bandendoli per sempre nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache. Frustrati per la loro incapacità di sconfiggere i nemici, gli elfi di Ilythiir commisero un crimine mai visto prima di allora: chiamarono in loro aiuto la dea traditrice Araushnee (ora conosciuta come Lolth) e usarono i terribili poteri da lei conferiti per distruggere completamente Miyeritar. Decimati, gli elfi verdi non si ripresero mai dal colpo, fuggendo nel profondo delle foreste. Alcuni di loro, nascondendosi persino dai consanguinei, divennero gli elfi selvaggi; gli altri si mescolarono ai profughi elfi del sole e della luna dalle inclinazioni simili, e divennero una nuova sottorazza, gli elfi dei boschi.

Sconvolti e sbigottiti dalle azioni degli Ilythiir, i Seldarine intervennero di persona. Per decreto di Corellon, gli elfi Ilythiir furono maledetti, trasformati nei drow, e banditi nel Sottosuolo dal mondo di superficie. Dopo questo, Corellon impose agli anziani degli elfi di riunirsi in una grande foresta a oriente per discutere le cause dei dissidi e dei conflitti in un luogo in cui avrebbero dovuto sottostare a un giudizio e una decisione. Questo luogo divenne la Corte Elfica di Cormanthor. Dopo molte discussioni, i Seldarine scoprirono che i colpevoli erano i Vyshaantar, gli elfi del sole del nord. I Vyshaantar furono annientati nella quinta e ultima Guerra delle Corone che seguì questo verdetto.

Nei dieci millenni che seguirono l'ultima Guerra delle Corone, molte altre nazioni elfiche nacquero e morirono sull'isola di Evermeet, nella Valle di Evereska, nel profondo della Grande Foresta, nella vasta foresta di Cormanthor e nel lontano Bosco di Yuir. Anche se ciascuna di queste nazioni fece grandi cose nel momento del suo massimo splendore, nessuna di loro eguagliò mai la possanza e il potere dei regni della Prima Ascesa. Quando gli umani cominciarono a erigere i loro imperi, gli elfi scoprirono di non essere in grado di contrastare e arginare l'espansione impetuosa e il potere arrogante di terre come Jhaamdath, Coramshan e Netheril.

Di fronte alla vigorosa espansione umana nelle antiche foreste del Faerûn, i regni elfici di seconda nascita si trovarono nuovamente a contemplare la prospettiva di un altro interminabile ciclo di conflitti. Gli elfi cominciarono a parlare di ritirarsi dal mondo dell'umanità in qualche altro luogo, che avrebbero potuto considerare soltanto loro. Nel 714 CV, la caduta di Myth Drannor galvanizzò all'azione i reami elfici sopravvissuti, e gli elfi iniziarono a viaggiare verso occidente e verso Evermeet, abbandonando le loro terre ancestrali. Via via che un numero sempre maggiore di elfi si preoccupava e giungeva alla disillusione per la vita sul continente, udiva una sorta di richiamo mistico proveniente da ovest al di là delle onde, che li induceva a intraprendere il viaggio verso Evermeet. Nell'Anno della Luna Calante (1344 CV), la Ritirata Elfica raggiunse il culmine. Tormentati da numerose razze selvagge come orchi e goblinoidi, e ugualmente irritati dall'espansione invasiva e spesso miope degli umani, molti elfi decisero semplicemente di fare i bagagli e andarsene. Di conseguenza, la presenza elfica sul continente si ridusse ai minimi storici fin dai tempi dell'arrivo dei Tel-quessir, avvenuto venticinquemila anni fa.

I recenti avvenimenti ad Evermeet (non ultimo dei quali fu un distruttivo attacco da parte dei drow) hanno però convinto gli elfi che non possono semplicemente voltare la schiena al mondo e aspettarsi di sopravvivere. La Ritirata è ormai conclusa, e di conseguenza gli elfi stanno ora ricominciando a stabilire una presenza più forte nel Faerûn. Ma è chiaro che i giorni degli imperi elfici che si estendevano per migliaia di chilometri di foresta sono finiti per sempre.

Avariel (Elfo Alato)

Regioni: La maggior parte degli elfi alati sceglie la regione degli avariel come terra di origine, ma altre regioni valide includono la Grande Foresta, Damara, Narfell, il Nord, Silverymoon, le Terre Centrali Occidentali e il Vast.

Talenti razziali: Attacco in Volo (descritto nel *Manuale dei Mostri*), Fluttuare (sempre nel *Manuale dei Mostri*), Volare Migliorato.

Classe di prestigio razziale: Cantore della lama.

Modificatore di livello: +3.

Gli avariel, o elfi alati, sono senza dubbio la più sfuggente e la meno numerosa delle sottorazze elfiche di Faerûn. Molti eruditi li hanno da tempo liquidati come creature appartenenti al mito e alla leggenda, ma in verità, piccoli gruppi di avariel vivono ancora nel Faerûn, nascosti in luoghi segreti e regioni remote e inaccessibili.

La caratteristica più appariscente degli avariel sono naturalmente le loro ali, soffici e piumate. Queste ali possono avere un'apertura variabile da 3,6 a 4,8 metri e sono di solito bianche, ma possono anche essere di colore grigio, marrone, nero oppure maculate. Per gli avariel, le ali sono motivo di grande orgoglio, e questi elfi trascorrono lunghe ore a pulirle e curarle amorevolmente. La loro carnagione è pallida, spesso addirittura bianca come la porcellana, con tenui sfumature di azzurro o d'argento. Hanno i capelli neri o del colore dell'argento, mentre le altre tonalità sono rare ma non introvabili. Gli occhi degli avariel sono più grandi ed espressivi rispetto a quelli degli altri elfi, e tendono ad avere una brillante sfumatura di azzurro o di verde. Alcuni avariel hanno splendidi occhi viola che scintillano come cristalli di ametista. Gli avariel sono alti in media 1,72 metri, hanno braccia e gambe sottili e aggraziate e lineamenti squadrati. Sono la più bella e straordinaria delle sottorazze elfiche, anche se troppo spesso questa bellezza è rovinata dall'arroganza e la condiscendenza nei confronti dei loro cugini costretti a camminare sulla terra, per i quali gli avariel provano spesso pietà.

Gli avariel sono di costituzione ancora più delicata rispetto agli altri elfi, e i loro movimenti sono rapidi, calcolati e aggraziati. Preferiscono indossare indumenti larghi e diafani che si gonfiano nel vento e fluttuano ondeggiando nelle correnti d'aria. Non portano quasi mai armature, perché li appesantiscono e ostacolano la fluidità dei loro movimenti. Se indossano un'armatura pesante, gli avariel non possono volare.

Gli avariel invecchiano più rapidamente della maggior parte degli altri elfi, e hanno l'età di partenza e l'aspettativa di vita indicate per gli gnomi nelle Tabelle 6-4 e 6-5 del *Manuale del Giocatore*. Gli elfi alati usano inoltre le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6:

Avariel, maschio			
150 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	31,5 kg	x (1d6) x 0,45 kg
Avariel, femmina			
140 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	29,2 kg	x (1d6) x 0,45 kg

storia

Insieme agli elfi verdi e i lythari, gli avariel sono una delle tre razze elfiche più antiche. Oggi, però, sono quasi del tutto estinti, costretti a rifugiarsi eoni fa negli angoli più remoti del mondo dagli antichi draghi e cacciati senza pietà dalle razze malvagie.

Appena arrivati nel Faerûn dopo la loro migrazione avvenuta migliaia di anni fa, gli avariel scoprirono che il mondo era un luogo vasto e bellissimo. Sfortunatamente, i cieli dell'antico Faerûn erano dominati dalla crudele razza dei draghi, e gli avariel appena arrivati furono quasi spazzati via dai draghi nei tempi precedenti alla Prima Ascesa. Gli ultimi superstiti della loro razza fuggirono verso oriente molto prima che si scatenasse la prima Guerra delle Corone, spiegando le ali in cielo solo quando era strettamente necessario, e per il resto nascondendosi sulla terra come parassiti e vivendo luride e terribili vite nomadi.

L'ultimo rifugio degli avariel ancora esistente al giorno d'oggi è conosciuto come il Nido delle Aquile delle Nevi, una cittadella di cristallo nascosta sulla vetta delle Montagne Orloghiacchiato del lontano Sossal. L'ubicazione esatta del Nido delle Aquile delle Nevi è uno dei segreti meglio custoditi degli avariel.

La cittadella in sé assomiglia ad un enorme castello o torre di vetro, costruito sulla cima appiattita di una montagna. Fu scoperta innumerevoli anni fa da uno stormo di avariel nomadi, mentre giaceva in stato di abbandono. Gli avariel credono che originariamente il picco fosse la dimora di un arcimago Netherese, che voleva usarlo per costruire una città fluttuante. Al giorno d'oggi, il Nido costituisce una vista da mozzare il fiato per la meraviglia: i suoi muri di vetro sono stati rinforzati con la magia, e sono più forti dell'acciaio. All'interno, il Nido delle Aquile delle Nevi racchiude un microclima tropicale, completo di giungle ataviche e alberi da lungo tempo estinti nel resto di Faerûn.

Negli ultimi duecento anni, questo estremo rifugio degli avariel è stato amministrato dal Padre Alato Aquilan Greatspan (Grr4/Chr12/Dis5/Ger1 avariel maschio CB). Gli elfi alati vi si recano ancora, pescando nelle acque gelide del Grande Mare Ghiacciato e andando a caccia nelle fredde distese del Grande Ghiacciaio.

atteggiamento mentale

Gli avariel si sono avvicinati pericolosamente all'estinzione moltissimo tempo fa, e gli ci sono voluti migliaia di anni per riprendersi al punto da non doversi preoccupare del destino della loro razza. Soltanto recentemente hanno ricominciato una guardinga espansione nel mondo esterno, inviando esploratori, diplomatici e mercanti verso sud, nel Faerûn propriamente detto. Piccole bande disperse di avariel esistono ancora nelle terre centrali di Faerûn, ma queste comunità superano raramente la dozzina di membri, e di solito evitano i contatti con il mondo civilizzato.

Gli avariel sono spiriti liberi, che non desidererebbero altro che fluttuare sulle correnti in alto sopra la terra, godendosi i panorami che Faerûn ha da offrire. Possiedono una inestinguibile gioia di vivere. Anche nelle situazioni più cupe e disperate, un avariel rimane sempre allegro. Sfortunatamente, pur avendo un atteggiamento amichevole nei confronti di quelli che ritengono loro eguali, gli avariel tendono ad essere condiscendenti e addirittura molto offensivi con le razze terrestri. Solitamente gli avariel non se ne rendono neppure conto; si tratta solo della loro reazione naturale, che li spinge a trattare le creature di terra come esseri inferiori. Se hanno il tempo e la possibilità di trascorrerlo a contatto con un'altra cultura, gli avariel possono riuscire a superare questo naturale pregiudizio.

PERSONAGGI AVARIEL

Gli elfi alati combinano una tradizione di vigilanza e addestramento con le armi con una gioiosa riverenza per le vette montane e i cieli aperti della loro terra nativa. Molti di loro diventano guerrieri, ranger o chierici. La civiltà degli avariel è antica e solida, il che significa che i barbari sono quasi sconosciuti tra loro. Gli elfi alati tendono più verso il divino che verso l'arcano, ma un piccolo numero intraprende gli studi di magia, e di solito raggiunge l'eccellenza. Le combinazioni multiclasse più comuni includono guerriero/chierico, chierico/ranger e chierico/mago.

Classe preferita: La classe preferita dagli avariel è quella del chierico. Anche se molti di loro sono attratti dalla disciplina delle armi e dall'abilità combattiva, i cuori degli elfi alati preferiscono un'esistenza più contemplativa e filosofica. Anche coloro che dedicano la propria vita a percorrere il sentiero marziale lo abbandonano spesso per ritornare a una vocazione più sacra.

Classi di prestigio: Alcuni avariel praticano l'arte del canto della spada, e la usano per proteggere le loro comunità. Come altre tipologie di elfi, anche gli avariel possiedono le abilità necessarie per diventare un cantore della lama. I maghi tra gli avariel aspirano spesso a diventare devoti arcani o maestri del sapere, mentre gli elfi alati di tutte le altre classi sono attratti dal richiamo delle classi di prestigio del campione divino o del discepolo divino.

società degli avariel

Gli avariel hanno un modello unico per le loro società, e si dividono in due gruppi ogni volta che si radunano in numero sufficiente: una fazione bellicosa di soldati e guerrieri, e una pacifica

di pensatori ed eruditi religiosi. Queste due sottoculture, per quanto possano essere diametralmente opposte le loro filosofie, lavorano insieme senza contrasti e forgiano una potente relazione di tipo simbiotico.

Gli avariel bellicosi possiedono un complesso codice d'onore che usano per indirizzare e temperare le loro attività militaristiche e il loro addestramento. Questi avariel passano la loro vita a difendere i loro fratelli; la loro esistenza è incentrata sulla guerra e sul potere, ed essi rispondono ai loro capi guerrieri, che condividono la responsabilità di guidare la società avariel con i capi religiosi della fazione pacifica. Gli avariel di indole marziale sono forti e orgogliosi, e formano legami di eterna amicizia con coloro che si guadagnano il loro rispetto e la loro fiducia.

In combattimento, gli avariel bellicosi provano poca pietà o rimorso nell'uccidere i loro nemici. Il concetto di resa è estremamente disonorevole agli occhi di questi avariel, e questo vale sia per loro stessi che per i nemici che stanno combattendo. Una volta che ha avuto inizio una lotta all'ultimo sangue, sono pochi gli avariel che si fermeranno prima che l'ultimo avversario sia morto. Quando vanno in battaglia, è come se promettessero di onorare l'avversario con le proprie abilità di combattimento, non di umiliarlo lasciandolo vivo perché possa contemplare per i giorni che gli restano la propria imbarazzante sconfitta. L'atto di uccidere un nemico viene visto semplicemente come il mantenimento di questa promessa.

Gli avariel bellicosi preferiscono usare le armi a distanza, e non si fanno scrupoli nell'utilizzare le loro ali per mettere un avversario in condizioni di svantaggio. Anche questo è in accordo con i precetti del loro codice, che permette di abbattere un avversario restando in alto nel cielo, al di fuori della sua portata. Chi non è capace di difendersi da un attacco dall'aria dovrebbe abbastanza intelligente da non inimicarsi un avversario che chiaramente gli è superiore.

Gli avariel pacifici, a differenza dei loro consanguinei bellicosi, si concentrano principalmente sulle arti e gli aspetti intellettuali della vita. Quando è coinvolto in un conflitto, un avariel pacifico cerca sempre di affidarsi alla propria mente e alle sue abilità diplomatiche, e spesso ai suoi poteri magici. Gli avariel pacifici sono artisti, filosofi e ricercatori che trascorrono la loro vita a studiare il mondo e la sua storia, e a creare opere d'arte per il semplice piacere della creazione. Gli avariel pacifici sono inoltre responsabili per fornire alla società cibo, intrattenimento ed educazione. Molti di questi elfi alati sono inoltre molto religiosi, e passano molto del loro tempo nella contemplazione dei disegni della loro divinità, Aerdrie Faenya.

Nonostante le differenze nelle loro personalità, queste due sottoculture interagiscono sorprendentemente bene. Tipicamente, i giovani avariel passano il loro tempo sia con l'una che con l'altra fazione, imparando sia dai guerrieri che dai sacerdoti. Questa fase di scambio, che spesso può durare un decennio o anche di più, consente agli avariel cresciuti in una sottocultura di conoscere come vive la sua controparte.

Illustrazione di Jeremy Jarvis

Il Nido delle Aquile delle Nevi

Linguaggio e istruzione

Tutti gli avariel parlano l'Elfico e il Comune, e ognuno di loro impara una lingua addizionale basata sulla sua regione di origine. La maggior parte degli elfi alati è abbastanza intelligente per imparare almeno una lingua addizionale, di solito l'Auran, che consente agli avariel di conversare con le creature dell'aria loro alleate, come le aquile giganti che ammirano moltissimo. Altri linguaggi

conosciuti spesso dagli avariel includono il Goblin, l'Orchesco, il Silvano e la lingua (o le lingue) umana predominante nella loro regione nativa. Gli avariel imparano inoltre il Draconico e il Gigante, in modo da poter parlare con i loro odiati nemici, qualora se ne presentasse la necessità.

Tutti gli avariel sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari (ammesso che ne esistano).

Caratteristiche e capacità razziali

Gli avariel possiedono tutti i tratti razziali elfici elencati nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- +4 alla Destrezza, -2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza. Gli avariel hanno le ossa cave, e di conseguenza sono di costituzione più fragile degli umani. Allo stesso tempo, però, sono dotati di un intuito e di un intelletto acuti, e di una grazia quasi ultraterrena.
- Vista acuta (Str): Gli avariel ricevono un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Osservare; questa capacità sostituisce il normale bonus di +2 ottenuto dagli altri elfi.
- Gli avariel ricevono un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Saltare. Sono piuttosto forti, per il loro peso.
- Competenti nell'uso dello stocco o della spada lunga; competenti nell'uso del lasso e delle bolas. Questa caratteristica sostituisce le normali competenze elfiche con la spada lunga e lo stocco e la competenza con l'arco corto, l'arco lungo, l'arco lungo composito e l'arco corto composito.
- Volare (Str): Gli avariel hanno una velocità di volo di 15 metri con una manovrabilità normale, a patto che non trasportino nulla più di un carico Medio, non indossino armature pesanti non siano esausti o affaticati. Le ali degli avariel hanno un'apertura media di 3,6 metri; questi elfi non possono volare se non si trovano in uno spazio abbastanza grande da consentire loro di spiegare completamente le ali.

  Un avariel può effettuare un attacco in picchiata. L'attacco in picchiata funziona esattamente come una carica, ma l'avariel deve poter picchiare per almeno 9 metri, e deve attaccare con un'arma da punta. Se colpisce, i danni che infligge vengono raddoppiati. Un avariel può usare l'azione di corsa mentre sta volando, a patto che proceda in linea retta. Per altre informazioni sul volo, consultare la sezione sul movimento tattico aereo nella *Guida del Dungeon Master*.
- Linguaggi automatici: Comune, Elfico, lingua della regione di origine. Linguaggi bonus: A seconda della regione di origine.
- Classe preferita: Chierico.
- Modificatore di livello: +3. Gli avariel sono più potenti e avanzano di livello più lentamente rispetto alle razze più comuni di Faerûn. Si veda la Tabella 1, nell'introduzione.

Magia e conoscenze degli avariel

Sebbene la sottocultura bellicosa della società avariel apprezzi la magia e ne rispetti il potere, sono i membri della fazione pacifica i veri maestri nelle arti arcane e divine. Come gran parte delle razze elfiche, gli avariel hanno abbracciato completamente e senza riserve sia la magia arcana che quella divina. A differenza di molte altre razze, però, gli avariel si sono risollevati solo da poco (in termini elfici) dallo stato precario in cui hanno giaciuto per migliaia di anni. Per la maggior parte della loro storia, gli elfi alati semplicemente non hanno avuto il lusso di poter sperimentare e giocherellare con la magia: erano infatti troppo impegnati a sopravvivere. Però, in seguito alla scoperta e colonizzazione del Nido delle Aquile delle Nevi, negli ultimi 500 anni si sono sentiti abbastanza al sicuro per ricominciare ancora una volta le loro ricerche nel campo della magia.

Incantesimi e tradizioni magiche

Gli avariel apprezzano gli incantesimi di trasmutazione ed evocazione per la loro versatilità, e la giungla miniaturizzata che si trova all'interno del Nido delle Aquile delle Nevi rappresenta il culmine delle loro evocazioni e trasmutazioni più potenti. Di recente, gli avariel hanno iniziato a concentrarsi maggiormente sugli incantesimi di divinazione, visto che si sono messi alla ricerca dei loro fratelli perduti (e ben nascosti).

Oggetti magici degli avariel

Si ritiene comunemente che siano stati gli avariel a inventare per primi le *ali del volo*. Antiche storie sostengono che potenti e compassionevoli incantatori avariel inventarono le prime *ali del volo* come doni per i loro amici terrestri, in modo che anche loro potessero conoscere la gioia e il rapimento di potersi librare in alto nei cieli sopra il Faerûn. Di conseguenza, è logico ritenere che anche gli *stivali alati* siano stati introdotti nel mondo da qualche avariel piuttosto altruista.

Divinità degli avariel

Come gli elfi acquatici, anche gli avariel riconoscono i Seldarine nel loro insieme e praticano una devozione puramente formale nei loro confronti, ma coltivano una speciale adorazione per un singolo membro di quel pantheon; nel loro caso si tratta di Aerdrie Faenya, la dea elfica dei cieli, del clima e dei volatili di ogni tipo. Anche se non portano le loro credenze fino al livello del fanatismo, nel complesso gli avariel sono un popolo molto religioso, e il concetto di non venerare alcuna divinità è per loro del tutto alieno e immorale.

Gli avariel credono che sia stato per merito dell'intervento diretto di Aerdrie Faenya che la loro razza è stata in grado di sopravvivere nonostante tutto. Eoni fa, Aerdrie Faenya fece dono delle ali agli avariel perché sapeva che in futuro avrebbero dovuto affrontare gravi prove e pericoli, e che avrebbero dovuto avere il vantaggio del volo per avere qualche speranza di sopravvivere. Gli avariel credono anche che la dea intervenga più direttamente nelle loro vite rispetto a quanto non facciano le divinità degli altri elfi; spesso, essi attribuiscono all'intervento di Aerdrie Faenya certi eventi che la maggior parte delle altre razze tenderebbe a considerare delle semplici coincidenze fortuite.

Rapporti con le altre razze

Gli avariel hanno buoni rapporti con le altre razze volatili intelligenti e di allineamento buono. Ammirano e rispettano le aquile giganti, un vincolo che è sopravvissuto anche ai secoli bui delle persecuzioni draconiche. Agli avariel piacciono anche gli aarakocra, ma dal momento che gli elfi alati furono scacciati dai Monti della Stella, le loro interazioni con questi uomini uccello sono diminuite drasticamente. Vanno d'accordo anche con i genasi dell'aria, anche se spesso rimangono frustrati dall'ambivalenza e dal disinteresse di questi ultimi per il bene e il male.

I rapporti degli avariel con le razze che vivono sulla superficie non sono invece nemmeno lontanamente così produttive. Per tradizione, gli elfi alati hanno sempre considerato quelli che non possono volare come esseri da compatire (nel migliore dei casi) o da deridere (l'eventualità più frequente). Di recente, gli avariel hanno cominciato a rendersi conto dell'errore in questo loro comportamento: le razze vincolate alla terra, a dispetto della loro mancanza di ali, possono essere degli alleati utili e potenti. Gli avariel del Nido delle Aquile delle Nevi hanno recentemente inviato dei diplomatici nei regni circostanti (in particolare a Narfell, Rashemen, Damara e la Grande Valle), e hanno fatto del loro meglio per trattare come eguali le razze terrestri.

Ancora oggi i draghi malvagi danno la caccia agli avariel, vedendo negli elfi alati e nelle loro capacità magiche la più grande minaccia al proprio dominio sui cieli di Faerûn. La presenza dei draghi nei cieli non è neppure lontanamente paragonabile a quella dei tempi andati, ma questi esseri hanno la memoria lunga. In particolare, i draghi bianchi di Hoarfaern hanno una fanatica dedizione a distruggere definitivamente gli avariel e il Nido delle Aquile delle Nevi.

Equipaggiamento degli Avariel

Gli avariel hanno perfezionato la tecnica della soffiatura del vetro, e l'hanno trasformata in una forma d'arte. Là dove le altre razze si rivolgono al metallo, gli avariel hanno preferito usare il fragile e delicato materiale vitreo. In un certo senso, la loro affinità per questo materiale riflette la loro stessa natura, poiché anche gli avariel sono creature fragili e bellissime.

Sebbene molte creazioni di vetro degli avariel siano per lo più delicate e decorative, gli elfi alati hanno anche perfezionato il vetroacciaio (descritto nell'appendice), un tipo di vetro robusto come il metallo. Molti avamposti degli avariel sono costruiti in vetroacciaio, e anche alcune armature, armi e utensili.

Armi e armature

Gli avariel preferiscono combattere con le loro armi a distanza, e di solito portano con sé degli archi di qualche tipo quando si spingono lontano dal Nido. Talvolta gli avariel preferiscono usare delle armi a distanza che mettano le loro vittime in condizioni di non nuocere; di conseguenza, si addestrano estensivamente nell'uso del lasso e delle bolas. Quando sono costretti a impegnarsi nel corpo a corpo, gli avariel usano quasi esclusivamente le spade, con una marcata preferenza per le spade lunghe (per gli avariel più forti) o gli stocchi (per quelli più agili). Gli avariel preferiscono inoltre le armature leggere, che non impediscono la loro capacità di volare; ne consegue che le corazze di mithral sono particolarmente ricercate.

Animali domestici

Gli avariel hanno raggiunto da lungo tempo un forte legame con le aquile giganti di Faerûn, e si stabiliscono nei medesimi territori. Le aquile giganti sono creature intelligenti e sono considerate alleati, non animali domestici. Gli avariel hanno naturalmente una predilezione per qualsiasi volatile non malvagio, specialmente gli uccelli, e molti di loro ne hanno qualcuno come animale da compagnia. Questi animali non vengono mai messi in gabbia, però, e sono liberi di andare e venire a piacimento. Agli avariel le gabbie non piacciono proprio.

Gli elfi alati usano talvolta grifoni, falchi e ippogrifi come guardie per i loro nidi. Adorano letteralmente i roc, e li considerano bestie magnifiche toccate dalla mano di Aerdrie Faenya. Questa ammirazione per i roc si consuma da lontano, però, visto che queste enormi creature non si adattano facilmente alle città avariel.

Regione degli Avariel

Un piccolo numero di avariel vive con i suoi cugini elfici in vari rifugi nelle zone settentrionali di Faerûn, ma la regione qui riassunta indica quella di un personaggio nativo del Nido delle Aquile delle Nevi, situato a nord del Rashemen.

Classi preferite: Chierico, guerriero, ranger, mago. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio avariel di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Comune, Elfico e Auran.

Linguaggi bonus: Damaran, Draconico, Gigante, Rashemi, Silvano, Tuigan.

Talenti regionali: Anima Forte, Artista, Istruzione, Mente sul Corpo, Volare Migliorato.

Equipaggiamento bonus: (A) stocco* o spada lunga*; oppure (B) *bacchetta di cura ferite leggere* (1° livello, 20 cariche); oppure (C) pergamena con 6 incantesimi da chierico di 1° livello e 1 di 2° livello.

Elfo acquatico

Regioni: Aglarond, Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Impiltur, regione degli elfi acquatici, Sembia.
Talenti razziali: Nuotare Rapido, Respiro Collegato, Terricolo.
Modificatore di livello: +1.

Incontrati raramente dalle razze che vivono sulla terraferma, gli elfi acquatici sono un popolo civilizzato e di animo gentile, che abitano nei mari che circondano Faerûn. La maggior parte degli elfi acquatici è originaria delle città sottomarine sotto il Mare delle Stelle Cadute o il Grande Mare a sud di Faerûn, anche se piccoli insediamenti di questa razza si possono trovare anche nei mari prospicienti le coste occidentali del continente.

Gli elfi acquatici sono alti, e raggiungono i 180 cm di altezza o anche più. Hanno braccia e gambe lunghe e dotate di forti muscoli per nuotare, e le lunghe dita di mani e piedi sono palmate e dotate di una spessa membrana natatoria. La loro caratteristica più appariscente sono le aperture branchiali lungo le clavicole e la cassa toracica. Gli elfi acquatici non sono neanche lontanamente esili come i loro cugini terrestri, e hanno capelli spessi e filamentosi normalmente portati lunghi, anche se i guerrieri preferiscono tagliarseli. Gli elfi acquatici del Grande Mare hanno la pelle di un rifulgente colore verde scuro, con sottili strisce e macchie marroni irregolari. Gli elfi acquatici del Mare delle Stelle Cadute hanno invece la pelle di diverse tonalità di blu, con macchie e strisce bianche. Per entrambi i tipi di elfi acquatici, il colore degli occhi può assumere qualsiasi tonalità riscontrabile negli elfi dorati, della luna o selvaggi. I loro indumenti sono realizzati a partire da vari tipi di piante sottomarine e sono di solito di colore verde, nero o marrone, anche se gli elfi acquatici non amano addobbarsi troppo quando sono sott'acqua, e spesso vanno in giro completamente nudi.

Gli elfi acquatici hanno l'aspettativa di vita e le categorie di età definite per gli elfi nelle Tabelle 6-4 e 6-5 del *Manuale del Giocatore*, ma usano le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6:

Elfo acquatico			
145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	45 kg	x (2d4) x 0,45 kg
Elfa acquatica			
132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	36 kg	x (2d4) x 0,45 kg

Storia

Gli elfi acquatici apparvero per la prima volta nel Grande Mare innumerevoli epoche fa, ultima delle principali razze elfiche a migrare nel Faerûn dalla loro terra di origine. Per molti anni, questi elfi hanno condotto un'esistenza nomade e hanno trascorso la maggior parte del loro tempo a esplorare le acque del loro nuovo mondo. Gli elfi acquatici non stabilirono alcun insediamento permanente nelle profondità fino al tempo della Prima Guerra delle Corone. Sapevano del conflitto che coinvolgeva i loro cugini di

terra, e spesso osservavano le battaglie restando al sicuro in acqua, ma tenevano al minimo le loro interazioni con la gente della terraferma. Sfortunatamente, il loro tentativo di evitare di restare coinvolti nelle guerre si rivelò inutile, e al tempo della Quarta Guerra delle Corone, molti elfi acquatici fuggirono verso il Mare delle Stelle Cadute per fondare una nuova nazione che li riparasse dalla follia dei loro cugini.

Gli elfi acquatici del Mare delle Stelle Cadute hanno dato vita a diversi regni di varie dimensioni. Le colonie principali includono Naramyr e Selu'Maraar, situati rispettivamente nel Dragomare e nel Golfo del Drago. Ci sono inoltre numerosi avamposti ad est dello sbocco del Golfo di Vilhon e ad ovest di Alamber, conosciuti come il Muro degli Squali. Un'altra colonia, chiamata Faenasuor si trova sulla scarpata continentale ad est di Starmantle, e un certo numero di piccoli villaggi si trova in mezzo alle scogliere della Zanna dell'Aglarond occidentale. Nel Mare Senza Tracce, vicino ad Evermeet si trova una delle città più grandi degli elfi acquatici, chiamata Iumathiashae ("Madre degli Oceani"). Molte altre colonie sorgono infine lungo le coste del Tethyr.

Gli elfi acquatici hanno combattuto molte guerre contro le razze malvagie del mare, e specialmente contro i sahuagin, ma gli abitanti della superficie sanno molto poco di queste vicende.

Atteggiamento mentale

Molta gente di terra considera gli elfi acquatici come creature capricciose e diffidenti, che hanno paura a uscire dall'acqua. Anche se ciò non è necessariamente vero, un elfo acquatico si fida pienamente soltanto della sua famiglia e dei suoi vicini più prossimi, pur condividendo un forte legame storico e culturale con le stirpi elfiche della terraferma.

Gli elfi acquatici credono che alleanza e comunità significhino sopravvivenza, mentre divisione e arroganza vogliano dire morte. Tengono le distanze anche dalle altre razze sottomarine, tranne quando fa loro comodo avere degli alleati o dei soci in affari. Nonostante questo atteggiamento, gli elfi acquatici del Mare delle Stelle Cadute hanno di recente iniziato a superare le loro tendenze naturali, aprendo rapporti commerciali con i loro vicini, sia acquatici che terrestri.

Personaggi elfi acquatici

Gli elfi acquatici dividono il mare con un gran numero di razze crudeli e pericolose, come i kapoacinth, i sahuagin, gli scrag e i kraken, e di conseguenza diventano spesso abili guerrieri e ranger. Provano poco interesse per gli studi del mago o per la devozione del chierico, ma molti elfi acquatici scelgono di percorrere la strada del bardo, imparando canzoni di grande potere e dalla bellezza spettrale. In questa razza, gli stregoni sono più frequenti dei maghi. Le combinazioni multiclasse più tipiche includono bardo/guerriero, bardo/stregone e guerriero/ranger.

Classe preferita: La classe preferita dagli elfi acquatici è quella del guerriero. Anche se gli elfi acquatici hanno pochi eserciti organizzati, le abilità combattive individuali sono molto ricercate. Gli elfi di terraferma possono anche preferire l'arco e il movimento silenzioso, ma l'ambiente sottomarino richiede velocità e abilità nel corpo a corpo.

Società degli elfi acquatici

Gli elfi acquatici danno vita a delle società feudali organizzate in maniera non rigida. La nobiltà regna in una maniera ragionevolmente illuminata, e tutte le convenzioni sociali seguono una struttura patriarcale per la successione e il trasferimento del potere. Anche se le donne esercitano una notevole influenza nella società degli elfi acquatici, specialmente nei ruoli di bardo o stregone, detenere il grosso del potere politico è sempre una responsabilità del figlio maschio più anziano.

Gli elfi acquatici formano delle comunità molto unite. Anche se ciascuna famiglia o singolo cittadino possiede di solito un'abitazione che può definire sua, la proprietà privata è rara. Utensili, armi e altri oggetti di uso comune passano spesso di mano; un elfo acquatico che ha bisogno di qualcosa semplicemente se la prende, senza dover temere alcuna ripercussione. Il furto è relativamente sconosciuto nella loro società: non si può rubare qualcosa, se tutti lo considerano una proprietà comune. Questo atteggiamento non si estende però agli eventuali visitatori che non siano altri elfi acquatici, e questi ospiti vengono spesso tenuti d'occhio per accertarsi che tengano le mani a posto.

Linguaggio e istruzione

Tutti gli elfi acquatici parlano l'Elfico, scritto con uno stile particolare di caratteri Espruar, che mostrano chiaramente l'influenza dell'Aquan. Gli elfi acquatici nativi del Mare delle Stelle Cadute parlano inoltre il Serusan, la lingua commerciale dei popoli marinari del Mare Interno, mentre quelli originari del Grande Mare parlano l'Aquan. Entrambi questi linguaggi utilizzano l'alfabeto Aquan. Quegli elfi acquatici che ne hanno l'inclinazione apprendono anche varie lingue del mondo di superficie, per lo più Comune, Chondathan e Silvano.

Tutti i personaggi elfi acquatici sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, i combattenti e i popolani.

Caratteristiche e capacità razziali

Gli elfi acquatici possiedono tutti i tratti razziali elfici elencati nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- +2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza. Questi modificatori sostituiscono i bonus e le penalità che riceve la maggior parte degli elfi. Gli elfi acquatici sono veloci e coordinati come i loro cugini terrestri, e pur essendo di corporatura più robusta della maggior parte delle altre sottorazze elfiche, sentono poca necessità di studiare.
- Competenti nell'uso del tridente, della lancia lunga e della rete. Questa caratteristica sostituisce le normali competenze elfiche con la spada lunga, lo stocco e l'arco.
- Velocità di nuoto: 12 metri. Un elfo acquatico riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare e può sempre scegliere di prendere 10 nelle prove di Nuotare, anche se si trova in pericolo o è minacciato. Gli elfi acquatici possono usare l'azione di corsa mentre stanno nuotando, a patto che nuotino in linea retta.
- Visione crepuscolare migliorata (Str): un elfo acquatico può vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione, mantenendo la capacità di distinguere correttamente i colori e i dettagli.
- Branchie (Str): Gli elfi acquatici respirano con facilità l'acqua salata. Possono respirare anche l'acqua dolce, ma per lo più trovano l'esperienza molto sgradevole: si considerano affaticati mentre lo fanno, e anche per i 10 minuti successivi. Gli elfi acquatici possono sopravvivere fuori dall'acqua per 1 ora per ogni punto di Costituzione che possiedono (trascorso questo tempo, applicare le regole per il soffocamento esposte nella *Guida del Dungeon Master*).
- Linguaggi automatici: Comune, Elfico, lingua della regione di origine. Linguaggi bonus: Aquan, Draconico, Gigante.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +1. Gli elfi acquatici sono più potenti e avanzano di livello più lentamente rispetto alle razze più comuni di Faerûn. Si veda la Tabella 1, nell'introduzione.

Magia e conoscenze degli elfi acquatici

Delle sette sottorazze elfiche, gli elfi acquatici sono quelli che hanno abbracciato in misura minore la pratica della magia. Questo non vuole dire che tra loro non esistono incantatori, ma semplicemente che la proporzione di incantatori contro non incantatori tra gli elfi acquatici si avvicina di più a quella dei nani, piuttosto che a quella degli umani o degli altri elfi. Ciononostante, la lunga vita degli elfi acquatici gli permette di trascorrere molto più tempo a perfezionare il loro addestramento magico rispetto agli umani di uguale orientamento.

Incantesimi e tradizioni magiche

I maghi elfi acquatici scrivono le loro pergamene su pelli di squalo appositamente conciate o su spessi fogli ottenuti da un'alga fibrosa simile al papiro. In entrambi i casi, i supporti vengono prima sottoposti a un trattamento alchemico (Artigianato [alchimia] CD 10, costo 5 mo per ogni pergamena) per renderli immarcescibili e resistenti ai danni provocati dall'acqua. Gli inchiostri utilizzati sono molto più densi e viscosi di quelli usati in superficie, e non si diluiscono a contatto con l'acqua.

Illustrazione di Vince Locke

Oggetti magici degli elfi acquatici

Gli elfi acquatici adoperano la stessa varietà di oggetti magici usata dai loro cugini di superficie, anche se spesso questi oggetti sono per necessità alterati nella forma a causa della loro esistenza subacquea. Per esempio, gli elfi acquatici hanno sviluppato delle "pozioni" che sono più simili ad unguenti, paste o persino alghe o frutti di mare magici. Le pergamene vengono realizzate su pelli di squalo o papiro di alga marina appositamente trattati. Gli oggetti magici normalmente fatti di metallo sono realizzati con materiali che non si corrodono nell'acqua salata.

Un elfo aquatico e un mezzelfo acquatico si incontrano nelle profondità

Gli elfi acquatici non indossano molti abiti, per cui gli indumenti magici sono rari, armature comprese. Portare un'armatura tende a ostacolare le abilità natatorie di un elfo acquatico. Questi elfi preferiscono affidarsi alla Destrezza e ad altri tipi di protezioni magiche quando vanno in battaglia, come gli *anelli di protezione* o gli *amuleti dell'armatura naturale*.

Oggetto magico iconico: Gli elfi acquatici che pattugliano le barriere coralline intorno ai loro insediamenti portano frequentemente dei *tridenti della serenità* (descritti nell'appendice). Fino a che uno di questi tridenti rimane nelle loro vicinanze, i loro odiati nemici, i sahuagin, non potranno entrare in frenesia sanguinaria.

Divinità degli elfi acquatici

Sebbene gli elfi acquatici riconoscano i Seldarine, la loro vera divinità è Deep Sashelas. Quasi tutti gli elfi acquatici adorano in misura variabile il Signore del Sottomare, e in tutte le loro città si possono trovare dei templi a lui dedicati. Questi edifici, di solito costruiti in pietra e scolpiti in modo da sembrare le enormi valve di una conchiglia gigantesca, costituiscono il centro fisico, sociale e spirituale di molte comunità degli elfi acquatici. Alcuni elfi acquatici religiosi percorrono i mari, fluttuando sulle correnti, esultando nella bellezza naturale del mondo sommerso e diffondendo la parola del loro signore a tutti coloro che incontrano.

Rapporti con le altre razze

Gli elfi acquatici sono gente circospetta. Anche se esistono molte razze amichevoli nei loro confronti, come i tritoni o i marinidi, nel profondo degli abissi vivono altrettante minacce. Di conseguenza, gli elfi acquatici restano nelle loro città e interagiscono con le altre razze soltanto quando vi sono costretti. Questa prudenza si estende anche alle comunità di superficie, ma nel loro caso è temperata dalla curiosità. Gli elfi acquatici che vivono vicino alla riva spesso passano lunghe ore a spiare i loro vicini che respirano l'aria. Fanno inoltre poche distinzioni tra le varie sottorazze elfiche che vivono sulla terraferma.

Una razza in particolare merita di essere menzionata nel contesto degli elfi acquatici: i sahuagin. Gli elfi acquatici nutrono un odio cieco e feroce per i diavoli del mare, e spesso si lanciano in guerre insensate contro di loro. Un modo infallibile per superare la naturale timidezza e circospezione di un elfo acquatico è dunque quello di offrirgli la possibilità di attaccare e possibilmente uccidere qualcuno degli odiati nemici della sua razza.

Equipaggiamento degli elfi acquatici

Gli elfi acquatici usano raramente utensili di metallo, a causa degli inevitabili danni che molti metalli subiscono per la corrosione provocata dall'acqua salata. Una eccezione degna di nota è costituita dall'oro. Molti elfi acquatici hanno padroneggiato l'arte di costruire splendidi gioielli con l'oro battuto, poiché ovviamente non è possibile fonderlo sott'acqua. In massima parte, i loro utensili, armi e armature sono realizzati con i materiali che hanno a portata di mano sotto il mare, come pietra, corallo e conchiglie di varia foggia. Le navi naufragate sono una fonte primaria di materiali per gli elfi acquatici, anche se sono attenti a onorare chiunque sia morto nel disastro prima di saccheggiare le stive delle navi affondate.

A causa della difficoltà di bere sott'acqua usando i normali recipienti, gli elfi acquatici mettono le loro pozioni all'interno di ghirbe impermeabili, ovvero speciali fiaschette ermetiche (descritte nell'appendice).

Armi e armature

In un mondo subacqueo, le armi contundenti e taglienti non sono neanche lontanamente efficaci come quelle perforanti. Lance e tridenti sono perciò le armi preferite dagli elfi acquatici, e queste armi si possono trovare in una varietà incredibile di forme e di stili nelle diverse comunità sottomarine. Ossa, corna di narvalo e persino

corallo sono i materiali usati per fabbricare queste armi, che pur essendo più fragili rispetto a quelle in acciaio, sono facili da costruire. Le reti appesantite sono un'altra arma popolare tra gli elfi acquatici, che hanno perfezionato il metodo di lanciarle in modo che fluttuino e si spieghino nell'acqua quasi come se fossero delle grandi piovre o mante giganti. Come descritto nella *Guida del DUNGEON MASTER*, le armi costruite con materiali di qualità inferiore hanno una penalità di -2 ai danni e al tiro per colpire (con un danno minimo di 1).

Le armature sono generalmente evitate dagli elfi acquatici, principalmente per due ragioni: innanzi tutto, il loro peso diminuisce la loro velocità di nuoto e intralcia i loro movimenti sott'acqua; in secondo luogo, la maggior parte dei metalli si deteriora quando rimane sott'acqua troppo a lungo. Di conseguenza, la maggior parte degli elfi acquatici preferisce fare affidamento semplicemente sulla loro naturale velocità per difendersi quando combatte. Gli scudi fatti con le conchiglie sono oggetti comuni, e gli elfi che se lo possono permettere ricorrono a protezioni magiche come *anelli di protezione* e *amuleti dell'armatura naturale*.

Oggetti esclusivi: Gli elfi acquatici che vivono nelle aree infestate dalla presenza dei sahuagin o altri nemici hanno ideato due ingegnose forme di armatura che funzionano altrettanto bene sia sott'acqua che sulla terraferma. Questi due tipi di armatura includono le corazze di pelle di squalo e quelle di chitina (entrambe sono descritte nell'appendice).

Gli armaioli elfi acquatici hanno anche padroneggiato l'arte di costruire degli archi capaci di scoccare sott'acqua. Anche se non possiede la gittata del normale arco lungo degli elfi di superficie, l'arco lungo acquatico (anche questo descritto nell'appendice) fornisce agli elfi acquatici una potente arma a distanza per il combattimento sottomarino.

ANIMALI DOMESTICI

Gli elfi acquatici hanno una forte affinità con i delfini e le focene, e di solito vivono negli stessi territori preferiti da questi mammiferi marini. Quasi tutte le comunità degli elfi acquatici possiedono diverse di queste creature come animali da guardia, messaggeri o compagni di giochi.

Gli elfi acquatici nutrono anche un grande e duraturo rispetto per le balene, e sebbene le abitudini migratorie dei cetacei ne precludano l'impiego come guardie o compagni, molti elfi acquatici edificano le loro comunità lungo le rotte migratorie di questi animali, così da ricevere due volte l'anno la visita delle enormi e pacifiche creature. Non è raro il caso di un giovane elfo acquatico che lasci la propria casa per un anno solo per accompagnare un branco di balene nella sua migrazione.

Alcune comunità degli elfi acquatici hanno addestrato con successo anche i leoni marini, specialmente nelle zone pericolose. Gli squali sono invece universalmente detestati: molti elfi acquatici considerano queste creature dei mostri innaturali corrotti dalla perversione dei loro nemici, i sahuagin.

Regione degli elfi acquatici

I discendenti degli Alu-tel-quessir sono isolazionisti, e di conseguenza la maggior parte di loro proviene dalla regione degli elfi acquatici, i cui dettagli sono indicati sotto. Occasionalmente, un elfo acquatico potrebbe avere con una regione confinante con il suo mondo sottomarino dei sufficienti contatti a fargli scegliere un regno di superficie come sua regione nativa.

Classi preferite: Bardo, guerriero, ranger, stregone. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio elfo acquatico di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Comune, Elfico e Aquan (Grande Mare) o Serusan (Mare Interno).

Linguaggi bonus: Aquan, Chondathan, Draconico, Gigante, Serusan, Silvano.

Talenti regionali: Occhi Aperti, Sopravvissuto, Terricolo.

Equipaggiamento bonus: (A) tridente* o lancia lunga*; oppure (B) armatura di chitina e scudo di legno piccolo*; oppure (C) 3 perle da 100 mo l'una.

Elfo dei boschi (Elfo di Rame)

Regioni: La Grande Foresta, la Grande Valle, il Nord, regione degli elfi (dei boschi), Terre Centrali Occidentali, Tethyr, le Valli.

Talenti razziali: Nessuno.

Gli elfi dei boschi sono una delle più numerose sottorazze elfiche di Faerûn, un popolo giovane e sicuro di sé e che occupa con decisione le antiche dimore boschive degli elfi. Eredi della seconda generazione di nazioni elfiche, gli elfi dei boschi considerano il loro reame come l'erede naturale di nazioni come Eaerlann o Cormanthyr. Mentre gli antichi imperi si espansero con la forza e con l'orgoglio, però, il regno degli elfi dei boschi spera di raggiungere lo stesso risultato grazie alla compassione e all'umiltà. Gli elfi dei boschi non considerano la loro terra una cosa distinta da Faerûn. Capiscono meglio dei loro cugini che, nel bene o nel male, i loro destini sono legati strettamente a quelli degli umani, dei nani e degli halfling che vivono intorno a loro.

Chiamati anche elfi di rame o elfi silvani, questi elfi hanno la pelle ramata con una leggera sfumatura di verde, e occhi castani, verdi o nocciola. I capelli sono di solito castani o neri, e occasionalmente biondi o rosso ramato. Gli elfi dei boschi si vestono con abiti poco elaborati, simili a quelli degli elfi della luna ma non altrettanto colorati. Preferiscono le tuniche o i vestiti di taglio più semplice, decorati con ricami a motivi naturali. Apprezzano particolarmente le armature di cuoio, e ne indossano spesso degli esemplari magnificamente costruiti anche quando non si sentono in pericolo. Che indossino o meno l'armatura, i loro indumenti sono di solito realizzati in tonalità scure di verde o marrone, per meglio confondersi nel loro ambiente naturale. Gli elfi dei boschi sono una razza umile, che solo raramente sceglie di migliorare il proprio aspetto con gioielli o accessori simili.

Gli elfi dei boschi sono alti come la maggior parte degli elfi Faerûniani, ma sono più muscolosi. Hanno l'aspettativa di vita e le categorie di età definite per gli elfi nelle Tabelle 6-4 e 6-5 del *Manuale del Giocatore*, ma usano le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6:

Elfo dei boschi			
145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	45 kg	x (2d4) x 0,45 kg
Elfa dei boschi			
132 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	36 kg	x (2d4) x 0,45 kg

Storia

Gli elfi dei boschi rappresentano l'aggiunta più recente alle varie sottorazze elfiche di Faerûn, sebbene la storia della loro civiltà sia comunque più lunga di quella di molte altre popolazioni di Toril. Essi hanno anche l'insolita distinzione (spesso ritenuta un onore dagli elfi di rame) di essere l'unica sottorazza di elfi effettivamente nativa di Faerûn. I primi elfi di rame non apparvero tutti insieme; la loro razza si formò lentamente, nel corso di numerosi secoli dopo l'ultima delle Guerre delle Corone, fondendo insieme diversi rappresentanti delle altre genti elfiche.

Le Guerre delle Corone distrussero molte delle grandi nazioni

della Prima Ascesa. Alla fine di quei terribili conflitti, migliaia di elfi erano rimasti orfani e senza casa. Le famiglie erano state distrutte, e per molti secoli (un periodo conosciuto dagli elfi come gli Anni Vaganti) questi elfi condussero semplicemente un'esistenza nomade. Alcuni degli elfi di Faerûn si ritirarono nelle loro dimore ancestrali e iniziarono a ricostruire ciò che era stato distrutto, benché su scala minore, erigendo nel tempo la seconda generazione delle nazioni elfiche. Ma ci fu anche una frazione significativa di elfi che non sentì mai la necessità di fare altrettanto. Questi elfi (per lo più della luna, del sole e verdi) giurarono che mai più i contrasti interni avrebbero causato dolore alla loro razza, e si ritirarono nel profondo delle foreste per cercare rifugio dalla follia che albergava nel mondo.

A differenza degli elfi verdi, questi esuli volontari non scivolarono nella barbarie. Piuttosto, essi formarono delle società molto unite che rimasero in contatto con le altre comunità elfiche di identico pensiero, a loro volta nascoste in altre foreste. Col passare del tempo, questi elfi appartati si avvicinarono sempre più al mondo naturale, distanziandosi nel contempo dall'alta magia e dalle antiche conoscenze che gli elfi avevano portato con sé, e divennero una nuova sottorazza, separata dai loro cugini: gli elfi dei boschi.

Mentre gli elfi del sole e della luna fondavano regni come Evermeet ed Evereska dopo le Guerre delle Corone, il più grande reame degli elfi dei boschi fu l'antico Eaerlann, fondato nella Grande Foresta intorno al -4700 CV. Gli elfi di Eaerlann presero pacifici contatti commerciali con gli altri giovani imperi del Nord, facendo amicizia con il regno nanico di Delzoun poco dopo la sua nascita nel -3900 CV, e istruendo i primi Netheresi nelle arti della magia intorno al -3830 CV.

L'impero umano di Netheril eclissò rapidamente i suoi vicini elfici, crescendo in potenza magica e militare con una velocità allarmante. Nel -3533 CV i Netheresi scoprirono le Pergamene di Nether nelle rovine di Aryvandaar, gettandosi avidamente su quelle magie, così potenti e terribili che nemmeno gli elfi del sole della Prima Ascesa avevano osato utilizzare. Gli elfi di Eaerlann cercarono per secoli di tenere pacificamente a bada la superbia e l'espansionismo di Netheril, ma nel -339 CV, i Netheresi si autodistrussero quando Karsus volle diventare un dio e invece provocò il cataclismico annientamento del suo popolo. Gli elfi di Eaerlann accolsero molti profughi Netheresi, permettendo loro di stabilirsi nella città di Ascalhorn.

Gli elfi e gli umani del Nord vissero in pace per un certo tempo, ma anche Ascalhorn era destinata a cadere per la follia dei maghi. Le imprudenti evocazioni di potenti entità demoniache condussero a un improvviso, terribile assalto da parte di un'armata di diavoli, che invase la fiera città nell'882 CV. Stavolta, Eaerlann non sopravvisse alla distruzione del vicino reame umano. Già gravemente indebolito da un anno di battaglie continue contro le feroci orde orchesche, Eaerlann cadde poco dopo che Ascalhorn divenne la famigerata Hellgate Keep.

Negli anni successivi alla caduta di Eaerlann, gli elfi dei boschi non hanno mai più eretto nuovi regni, preferendo affidarsi alla furtività e alla vigilanza anziché a città e castelli. Anche se hanno sentito il richiamo della Ritirata Elfica, gli elfi dei boschi non hanno risposto. Ora che la Ritirata è finita, gli elfi dei boschi sono usciti fuori dalle loro dimore segrete nelle profondità delle foreste di Faerûn come un popolo forte e sicuro di sé, la cui diffidenza è temperata dalla compassione. Gli elfi dei boschi della Grande Foresta sognano di riportare agli antichi fasti il vecchio Eaerlann, ma stavolta il loro regno sarà un reame di villaggi isolati e di guardaboschi attenti, non di città murate e fieri guerrieri.

Atteggiamento mentale

Gli elfi dei boschi sono calmi, sereni e difficili da prendere di sorpresa. La loro pazienza è leggendaria. Sono tutt'uno con il mondo della natura, e non si trovano a loro agio nelle aree fortemente civilizzate. Hanno perduto l'impulso di costruire e sostituire la natura con mura e palazzi; persino le città erette dai loro cugini elfici sembrano sciocche agli occhi degli elfi dei boschi. Sono giunti a credere che gli edifici di pietra siano per natura transitori, e che col tempo, le foreste ritornano a coprire anche le più grandi fra le città. Le altre razze considerano questo atteggiamento fatalistico o sussiegoso, e di conseguenza gli elfi dei boschi trovano difficile comprendere chiunque non sia un elfo dei boschi a sua volta.

Personaggi elfi dei boschi

Tra tutte le sottorazze elfiche, gli elfi di rame sono quelli che sentono l'attrazione minore per la magia arcana. Ne comprendono il potere e un certo numero di loro la studia, ma in ultima analisi l'artificio della conoscenza arcana è semplicemente un altro modo per esprimere un dominio sull'ordine naturale delle cose, e gli elfi dei boschi vedono la magia in questa ottica. Gli elfi dei boschi diventano guerrieri, ranger e ladri eccellenti, affidandosi alla loro naturale forza e rapidità fisiche per affrontare le sfide della vita. Gli elfi dei boschi provenienti da foreste particolarmente remote diventano talvolta dei barbari. I chierici sono piuttosto rari fra questi elfi, ma i druidi sono molto comuni, e sono anche i principali incantatori di questa razza.

Classe preferita: Gli elfi dei boschi sono grandi cacciatori, e la maggior parte di loro si addestra quanto basta per avere almeno un livello nella classe del ranger. I nemici prescelti più comuni includono orchi, gnoll, esterni (stirpeplanari) e altre razze selvagge che vivono nei pressi delle loro dimore tradizionali.

Classi di prestigio: Quando gli elfi dei boschi scelgono di intraprendere una classe di prestigio, sono di solito attirati dalle capacità dell'arciere arcano o del gerofante. Come gli elfi della luna, gli elfi dei boschi sono amichevoli nei confronti degli Arpisti e tutto ciò che questi rappresentano, e diventano spesso esploratori Arpisti. Solo pochi elfi dei boschi intraprendono il cammino del cantore della lama o del cantore magico.

Società degli elfi dei boschi

Gli elfi dei boschi vivono in armonia con la natura, usando quello che trovano già nell'ambiente per ripararsi o difendersi. Non sono nomadi, e rivendicano il possesso di vasti tratti delle foreste più profonde del Faerûn. Alcuni elfi dei boschi scelgono di vivere facendo a meno di case, mobili e ogni altra proprietà che non possono portarsi addosso, usando i rami più alti dei grandi alberi o le grotte naturali come riparo e deposito. La maggior parte degli elfi dei boschi preferisce invece abitare in piccoli villaggi permanenti costruiti di pietra naturale non tagliata e legno amorevolmente scolpito, così attentamente mimetizzati nell'ambiente circostante che un cacciatore umano potrebbe attraversare il centro di uno di essi senza nemmeno rendersi conto di dove si trova.

Gli elfi dei boschi aderiscono a una tradizione secondo la quale a comandare sono i loro druidi più vecchi ed esperti, sebbene molti villaggi formino un consiglio di anziani selezionati tra gli elfi più saggi e più navigati di ciascuna famiglia, con il compito di amministrare le faccende quotidiane. La gerarchia druidica serve anche ad unire gli elfi dei boschi appartenenti a villaggi diversi, e fonde tutti gli elfi che vivono in una determinata foresta in un unico reame comune. I druidi non hanno la presunzione di dire agli anziani come devono governare il loro villaggio, tuttavia gli anziani valutano sempre con grande attenzione qualunque cosa essi scelgano di dire.

Gli elfi dei boschi sono eccellenti cacciatori, e passano buona parte del loro tempo a percorrere i loro territori in cerca di cibo o di intrusi nel loro reame. Il resto del tempo viene speso a festeggiare e godersi la vita tra i rami degli alberi; in questo, sono molto simili agli elfi della luna e a quelli selvaggi.

Con la fine della Ritirata, gli elfi dei boschi stanno rapidamente riallacciando i contatti con il mondo civilizzato. Sebbene siano

sempre stati riluttanti a permettere agli altri di accedere alle loro terre, gli elfi dei boschi si rendono conto che i tempi stanno cambiando, e che se la loro razza vuole sopravvivere, forse è tempo che cambino anche loro.

Linguaggio e istruzione

Tutti gli elfi dei boschi parlano l'Elfico, il Comune e la lingua della loro regione di origine, se ne hanno una. Il tipico elfo dei boschi non ha né l'interesse né l'inclinazione necessari per imparare altre lingue, ma quelli che lo fanno assimilano spesso i rudimenti del Chondathan, Draconico, Gnomesco, Goblin, Gnoll e del Silvano.

Tutti i personaggi elfi dei boschi sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Magia e conoscenze degli elfi dei boschi

Fra gli elfi dei boschi, la magia trova la sua massima espressione nei poteri che il druido riesce ad incanalare tramite l'ambiente naturale. La magia arcana viene vista con sospetto (tutto quel tempo trascorso in mezzo ai libri non può che distanziare l'incantatore dal mondo che lo circonda) e i chierici devono appellarsi a lontane divinità per ottenere aiuto. Per contro, i druidi traggono il loro potere dalla foresta stessa e, cosa più importante, usano quel potere per proteggerla e curarla. Gli elfi dei boschi sono abbastanza pragmatici da giudicare la magia in base ai risultati finali da essa conseguiti.

Incantesimi e tradizioni magiche

Anche se gli elfi dei boschi sono creature di magia esattamente come le altre sottorazze elfiche, hanno per lo più abbandonato il loro interesse per la magia arcana. La maggior parte degli incantatori elfi dei boschi sono druidi e ranger, e sebbene anche bardi, stregoni e maghi non siano assolutamente sconosciuti tra loro, questi elfi non hanno sviluppato una loro specifica tradizione magica.

Elfo dei boschi ed elfo del sole

Oggetti magici degli elfi dei boschi

Gli oggetti magici degli elfi dei boschi sono invariabilmente realizzati con materiali che si trovano in natura, simili a quelli che usano gli elfi selvaggi. A differenza delle realizzazioni di questi ultimi, però, gli oggetti degli elfi dei boschi sono spesso molto belli e aggraziati. Nella loro società, per produrre oggetti magici viene più comunemente utilizzata la magia druidica.

Divinità degli elfi dei boschi

Gli elfi dei boschi venerano i Seldarine, ma nutrono un rispetto e una riverenza speciale per le antiche divinità silvane di Faerûn, Silvanus e Mielikki. Tra i Seldarine, gli elfi dei boschi adorano in particolar modo Solonor Thelandira, il Grande Arciere, e Rillifane Rallathil, il Signore delle Foglie. In qualità di dio degli arcieri e della caccia, Solonor viene considerato il patrono speciale di questa sottorazza elfica, e prima di andare in battaglia un elfo dei boschi invocherà spesso il suo nome.

Rapporti con le altre razze

Nei cinquecento anni trascorsi dalla caduta di Eaerlann, gli elfi dei boschi sono stati dimenticati da quasi tutti gli altri popoli di Faerûn. Solo quegli umani e nani nativi del Nord e che avevano dimestichezza con i confini della Grande Foresta hanno mai visto gli elfi di rame, e anche in quei casi, per lo più hanno incontrato un ranger o un cacciatore solitario. Anche se gli elfi dei boschi si nascondono nelle parti più profonde e inaccessibili delle foreste e sono quindi irraggiungibili dai loro vicini, ironicamente essi sono la più compassionevole e comprensiva delle sottorazze elfiche. Come gli elfi della luna, accettano il potere raggiunto dall'umanità e cercano di vivere in pace con i loro vicini umani guidando la loro espansione, anziché cercando di scoraggiarli o intimidirli con la forza o con la magia.

Gli elfi dei boschi hanno una lunga storia di collaborazione con i nani degli scudi, il cui regno di Ammarindar resistette per molti secoli insieme ad Eaerlann nella valle del Fiume Delimbiyr; per estensione, essi hanno un atteggiamento favorevole anche nei confronti della maggior parte degli altri nani. Gnomi e halfling sono altresì i benvenuti come amici e potenziali alleati. D'altro canto, gli elfi dei boschi hanno riservato un angolo gelido nel loro cuore per creature come gli orchi e gli gnoll, che portano asce, fuoco e massacri nelle foreste che il popolo dei boschi ha giurato di proteggere.

Illustrazione di Jeremy Jarvis

Equipaggiamento degli elfi dei boschi

Gli elfi dei boschi non lavorano spesso il metallo, anche se non per mancanza di abilità o delle conoscenze necessarie. Piuttosto, non hanno interesse nel metallo come materiale, e preferiscono costruire le loro armi con il legno e la pietra.

Armi e armature

Gli elfi dei boschi sono esperti costruttori di armi e armature. In particolare, hanno un talento speciale per la costruzione di archi di tutti tipi (ma non le balestre). Gli elfi dei boschi hanno anche ideato un gran numero di frecce speciali, incluse quelle che hanno una gittata maggiore del normale o quelle che servono come dispositivi di segnalazione (descritte nella sezione dell'appendice dedicata all'equipaggiamento).

Queste frecce speciali non vengono generalmente vendute ai visitatori, poiché nella loro società gli elfi dei boschi usano poco il denaro, ma ne fanno spesso dono ai loro alleati. Naturalmente, la maggior parte delle frecce degli elfi dei boschi vengono diffuse nel mondo dopo essere state scoccate contro gli intrusi. Qualsiasi arti-

giano costruttore di frecce non addestrato dagli elfi dei boschi riceve una penalità di -4 a tutte le prove di Artigianato eseguite nel tentativo di riprodurre queste frecce specializzate.

Gli elfi dei boschi sono molto abili nel dipingere le loro armature di cuoio nelle esatte sfumature di verde e marrone presenti nell'ambiente che li circonda. Quando si trovano nella loro foresta nativa, gli elfi dei boschi che indossano armature trattate con la pittura mimetica ricevono un bonus di circostanza di +4 alle prove di Nascondersi (si veda l'appendice).

ANIMALI DOMESTICI

Gli elfi dei boschi vivono completamente in armonia con le altre creature delle foreste, e spesso si coalizzano con quelle che vivono nelle loro vicinanze. Non le tengono necessariamente come animali da compagnia, ma occupano semplicemente il medesimo territorio. I loro compagni animali preferiti sono i vari grandi felini, specialmente i leoni di montagna, i puma e i leopardi (ai fini delle statistiche di gioco, occorre considerarli tutti dei leopardi). Gli elfi dei boschi hanno anche un'affinità speciale con i gufi giganti, una delle rarissime specie di creature intelligenti con le quali si trovano completamente a loro agio. I due gruppi convivono spesso in pieno accordo, con i gufi che servono da esploratori avanzati per gli elfi e gli elfi che agiscono come protettori dei gufi in tempo di pericolo.

Illustrazione di Jeremy Jarvis

Elfo Drow (Elfo Scuro)

Regioni: Drow di Cormanthor, regione degli elfi (drow).
Talenti razziali: Benedizione di Lolth, Cavalcare Aracnidi, Drow di Alto Lignaggio, Levitazione Migliorata, Ottenebramento.
Modificatore di livello: +2. Per i tratti razziali dei drow fare riferimento a pagina 13 del libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Tra tutte le varie sottorazze elfiche, nessuna è più famigerata dei drow. Discendenti dagli originari elfi dalla pelle scura chiamati Ssri-tel-quessir, i drow furono maledetti con il loro aspetto attuale dalle divinità di allineamento buono del pantheon elfico, per il crimine di aver seguito la loro dea Lolth sulla via della malvagità e della corruzione.

Chiamati anche elfi scuri, i drow hanno una pelle nera che ha l'aspetto di ossidiana lucidata, e capelli bianchissimi o comunque chiari che formano un contrasto stridente con la loro carnagione. Hanno per lo più gli occhi rossi come il sangue, anche se è possibile trovarli anche chiari (talvolta così chiari da essere scambiati per bianchi), con varie sfumature di lilla, rosa, argento e blu. I drow tendono inoltre ad essere più piccoli e magri rispetto alla maggior parte degli elfi Faerûniani. Secondo lo stereotipo, quasi tutti i drow sono malvagi e adorano Vhaeraun, ma alcuni reietti e rinnegati hanno un atteggiamento più neutrale, ed esistono addirittura gruppi di drow buoni che adorano Eilistraee o altre divinità non appartenenti al pantheon tradizionale degli elfi scuri.

Sebbene siano divisi da faide e scismi senza fine, i drow sono uniti dal medesimo, terribile sentimento: nutrono tutti un odio spietato e furibondo per gli elfi di superficie. Secondo il loro modo di pensare, furono loro a dimostrarsi la razza superiore nella Quarta Guerra delle Corone, e il fatto che i Seldarine (e Corellon in particolare) li abbiano puniti per il loro successo è come un veleno che ribolle eternamente nei loro cuori e nelle loro menti. Essi bruciano di odio nei confronti dei Seldarine e dei loro bambini viziati, e non desiderano altro che tornare in superficie e portare agli elfi che vivono lassù una sofferenza mille volte più grande di quella che hanno dovuto sopportare loro negli ultimi mille anni.

I drow hanno l'aspettativa di vita, le categorie di età, l'altezza e i pesi definiti per gli elfi nelle Tabelle 6-4, 6-5 e 6-6 del *Manuale del Giocatore*.

Storia

In principio, i Ssri-tel-quessir furono i coloni elfici di maggior successo tra quelli arrivati nel nuovo mondo di Faerûn. La nazione di Ilythiir divenne rapidamente una delle più forti tra i primi regni elfici. Ma i Ssri-tel-quessir erano non solo la stirpe elfica di maggior successo del loro tempo, ma anche la più crudele e gelosa. Nonostante i loro risultati, essi invidiavano lo stesso quelli raggiunti dai loro vicini. Mentre la Prima Guerra delle Corone infuriava nel nord, gli elfi scuri lanciarono la propria campagna contro i regni elfici del Faerûn meridionale.

Non avendo avuto successo in tre tentativi di soggiogare i regni vicini, all'inizio della Quarta Guerra delle Corone gli elfi scuri di Ilythiir si rivolsero a un nuovo patrono segreto, schierando la loro lealtà dalla parte dei Seldarine banditi nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache, e in particolare a Lolth. La Regina dei Ragni e i suoi compagni esiliati (con l'eccezione notevole rappresentata da Eilistraee) concessero agli elfi scuri grandi poteri magici, alleati demoniaci e sostegno in cambio della loro fedeltà, e gli Ilythiiri diffusero caos e distruzione negli altri reami elfici.

Ma il loro successo e la loro vittoria furono di breve durata, poiché Corellon rimase sconvolto e si infuriò grandemente per le azioni traditrici degli elfi scuri. Per suo decreto, gli elfi Ilythiiri furono maledetti, trasformati e banditi dalla superficie. Da allora in poi, la loro casa sarebbe stata il Sottosuolo. Divennero noti come i dhaeraow (che in lingua elfica significa "traditore"), e col passare dei secoli il nome ha originato la parola che oggi li definisce come razza: drow.

Dopo il loro esilio sottoterra, i drow vissero come nomadi, vagabondi e bestie feroci. Infine, però, tramite la guida di Lolth, riuscirono a radunarsi in una razza più compatta e cominciarono a volgere a proprio vantaggio la situazione, colonizzando enormi distese del Sottosuolo. Le prime civiltà sotterranee dei drow emersero nel Faerûn meridionale intorno al -9600 CV. Nel -9000 CV, i drow occuparono la grande caverna di Bhaerynden sottraendola ai nani dorati, e diedero inizio al primo grande regno sotterraneo degli elfi scuri, Telantiwar. Sfortunatamente, i drow di Telantiwar scivolarono presto in una serie di terribili guerre civili, il cui risultato finale furono diverse colossali esplosioni magiche che fecero crollare la volta della caverna sulla loro nazione, dando origine a quella che oggi è la Grande Crepa nel Faerûn meridionale.

I pochi drow sopravvissuti a questo cataclisma si dispersero nel Sottosuolo, colonizzando lentamente regioni sempre più lontane dalla loro perduta terra nativa nel Sud. Nel tempo, essi riuscirono a costruire dozzine di magnifiche e terrificanti città nel Sottosuolo profondo, il che è da considerarsi un'impresa davvero notevole per una razza tanto predisposta per il tradimento, il contrasto e la guerra civile. Sshamath, la Città degli Arazzi Oscuri, fu fondata sotto le Colline Lontane nel -4973 CV. Menzoberra la Senzastirpe, un'alta sacerdotessa di Lolth, fondò la metropoli di Menzoberranzan nel -3917 CV. La Casata Nasadra, esiliata da Menzoberranzan, gettò le basi di Ched Nasad nel -3843 CV. Molte altre città giacciono sotto diverse regioni di Faerûn, esercitando talvolta la loro nefasta influenza sulle terre che stanno di sopra, come la conquista del regno umano di Dambrath da parte dei drow di T'lindhet nell'804 CV, oppure il regno secolare di Maerymidra su Shadowdale, conclusosi solo poche centinaia di anni fa.

Recentemente, i drow hanno cominciato a estendere la loro influenza in superficie molto più attivamente di quanto sia mai avvenuto in passato, trasferendosi nelle città e nelle dimore abbandonate dagli altri elfi. Hanno iniziato l'addestramento e il condizionamento che consentirà loro di muoversi e agire nell'accecante mondo di superficie. Con loro grande e piacevole sorpresa, gli elfi scuri hanno scoperto che a causa della Ritirata Elfica, la presenza

degli elfi di superficie è molto meno numerosa e assai meno organizzata di quanto si aspettassero. Piccole bande di drow che si oppongono a questo ritorno in superficie hanno fatto grandi sforzi per avvertire il mondo di sopra di questa nuova minaccia, ma fino ad ora non è apparsa nessuna resistenza organizzata contro l'invasione degli elfi scuri.

Atteggiamento mentale

In generale, i drow sono sadici, infidi e distruttivi. Vedono se stessi come i giusti eredi di Faerûn, e ricordano ancora molto bene l'ingiustizia del loro esilio nel Sottosuolo. Odiano le altre razze e vogliono assoggettarle con le armi, oppure le tollerano solo come un male necessario per i loro commerci o per temporanee alleanze militari. I drow sono crudeli e diffidenti anche nei confronti dei membri della loro stessa stirpe. Nella loro società c'è ben poco posto per l'amore o l'amicizia. Potrebbero considerare utile un'alleanza con un'altra famiglia o con qualche conoscente, ma nessun drow si fida mai veramente di un altro. I drow forgiano alleanze soltanto quando sono sicuri di essere più forti dei loro "alleati", quando possiedono segreti con cui poterli eventualmente ricattare, o quando hanno un nemico comune che riesce a far mettere temporaneamente in secondo piano il loro odio. Il motto dei drow potrebbe certamente essere "Fallo agli altri prima che loro possano farlo a te".

Naturalmente, ci sono sempre delle eccezioni a questa regola. Un discreto numero di drow è giunto ad apprezzare la posizione da loro raggiunta nel Sottosuolo, e si considerano ora i veri nativi di quell'oscuro reame. Questi elfi scuri hanno ben poca voglia di tornare in superficie, e preferirebbero continuare a regnare nelle profondità anziché lottare per conservare un regno che a loro non interessa possedere. Ancora più rari sono poi i pochi drow che hanno espiato le loro azioni malvagie, e ritengono che i loro simili siano dei mostri crudeli che devono essere fermati. Questi drow sono di solito abitanti della superficie che si sforzano di farsi accettare nelle loro nuove società, oppure fuggitivi che abitano in grotte fuori mano nel sottosuolo. Con la nuova espansione sulla superficie, un numero sempre maggiore di drow sta venendo a sapere la verità sul mondo che sta di sopra, e molti si stanno rendendo conto che la vita in superficie è molto più gradevole di quanto gli agenti di Lolth e i loro complici hanno sempre cercato di far credere. È possibile che il numero di drow neutrali o addirittura buoni sulla superficie di Faerûn possa crescere esponenzialmente negli anni a venire, se saranno adeguatamente accolti e incoraggiati. La chiesa di Eilistraee è in prima linea in questo movimento, e cerca disperatamente di trasformare la guerra dei drow contro la superficie in una conversione di massa che allontani la loro razza dalle sue mostruose usanze passate.

Personaggi drow

Gli elfi scuri sono famosi per le loro abilità di chierici, guerrieri, ladri e maghi. Anche se molti drow possiedono un talento naturale che consente loro di eccellere in qualsiasi carriera verso cui rivolgono la loro attenzione, tradizionalmente la loro società ha sempre ricompensato l'abilità con le armi, il potere divino (detenuto principalmente dalle chieriche di Lolth) e dalla possanza arcana (territorio quasi esclusivo dei maghi). Nello stesso tempo, tutti i drow ammirano molto l'astuzia, il movimento silenzioso e il baluginare inatteso di una lama nel buio. Gli elfi scuri sono ben predisposti per diventare buoni bardi, ma sono pochi quelli che scelgono di seguire questo cammino; l'esuberanza del bardo non si accorda troppo bene con la società dei drow, sebbene tutti gli elfi scuri sappiano apprezzare un bello sfoggio di abilità. Anche i ranger sono preziosi, e servono da esploratori che possono percorrere le gallerie del Sottosuolo, alla ricerca dei pericoli che minacciano le grandi città degli elfi scuri. È raro che i drow possiedano più di una classe, dal momento che la loro società tende a ricompensare la specializzazione nei rispettivi ruoli e abilità.

Classi preferite: Secoli di tradizioni e pressioni sociali hanno avuto come risultato uno scisma tra i maschi e le femmine drow, quando si tratta di determinare la classe preferita da questa razza. Le femmine drow sono apprezzate dalla loro società nei ruoli clericali, poiché la Regina dei Ragni favorisce le sacerdotesse del suo stesso sesso. Di conseguenza, la classe preferita dalle femmine drow è quella del chierico. Non esiste un simile favoritismo per i drow maschi, per i quali invece la classe preferita riflette lo standard elfico del mago.

Classi di prestigio: La classe di prestigio più comune tra i drow è senza ombra di dubbio quella dell'assassino. Molte città degli elfi scuri vantano prestigiose e famigerate accademie che addestrano i giovani promettenti alle varie filosofie della morte, e queste gilde degli assassini hanno prodotto alcuni degli assassini più letali e di maggior successo del Sottosuolo. Anche la classe di prestigio della guardia nera è comune tra i drow, come lo sono altre classi di orientamento religioso come l'agente divino, il campione divino e il discepolo divino. Qualsiasi drow che voglia prosperare nella propria società farà bene a collegarsi in qualche modo alla fede di Lolth.

società dei drow

I drow vivono in una società bellicosa, con radicate fondamenta religiose. Si tratta di una società matriarcale, governata dalle sacerdotesse drow più potenti. I drow non formano nazioni, ma si congregano in città-stato di enorme potenza, situate in vaste caverne nelle profondità del Sottosuolo. Le città drow hanno scambi commerciali l'una con l'altra, ma altrettanto frequentemente sono in guerra tra loro.

Una tipica città drow è governata da un nutrito gruppo di potenti famiglie, la più forte delle quali domina sulla città propriamente detta. Ogni famiglia ha a sua volta un capo, o meglio una Madre Matrona, tipicamente (ma non sempre) una potente chierica di Lolth. Tra le famiglie regnanti i conflitti intestini sono comuni, anzi quasi dati per scontati; l'equilibrio del potere delle famiglie nobili cambia quasi ogni giorno, anche se le cinque o dieci stirpi in cima alla piramide sono relativamente stabili.

Le città dei drow tendono ad essere organizzate in maniera abbastanza poco omogenea, dal momento che le famiglie forti si accaparrano i territori migliori e lasciano che i popolani drow costruiscano da soli le loro tane e si arrangino per sfamarsi in qualsiasi modo gli riesca. Le proprietà delle varie famiglie sono spesso raggruppate insieme nella parte meglio difendibile della caverna, ma questo non è sempre vero. Tipicamente, un grande tempio pubblico dedicato a Lolth è ubicato nella medesima area, spesso come parte integrante della proprietà di una delle famiglie. La città in sé è una confusione caotica e intricata di centinaia di diversi stili architettonici. Oggetti magici che emettono *luminescenza* adornano gli edifici più sontuosi, oltre che la maggior parte delle proprietà delle famiglie nobili. Per il resto, povertà, oppressione e disperazione sono la norma nel cuore di qualsiasi città drow.

Al di là dei confini della città vera e propria si estendono vaste fattorie, in cui gli schiavi allevano i rothé delle profondità, coltivano funghi commestibili e altre necessità per la sopravvivenza dell'insediamento. Le guarnigioni dell'esercito permanente della città sono situate nei paraggi (vige una severa segregazione sessuale), insieme alle accademie di studio per maghi, bardi, ladri, assassini ed esperti di varie specialità (anche psion o combattenti psichici, se nella vostra campagna sono presenti le arti psioniche). Spesso, una città drow stringe un'alleanza con un potente abitatore del Sottosuolo come un beholder o un drago delle profondità, incoraggiando la creatura a insediare la propria tana in periferia della stessa. Menzoberranzan, la città nativa del famoso esule Drizzt Do'Urden, è la più famosa delle città-stato dei drow, e costituisce un esempio eccellente di come sono strutturati questi insediamenti.

I drow di superficie devono ancora formare qualcosa che assomigli a una loro società. Per lo più, i drow di superficie vivono come eremiti ed emarginati, interagendo con le società stabili solo quando è necessario.

Linguaggio e istruzione

La maggior parte dei drow parla l'Elfico, il Sottocomune e una lingua appropriata per la sua regione nativa. Chi ha il tempo o l'inclinazione, e specialmente i guerrieri, impara il Linguaggio dei Segni Drow (vedi sotto) o altre lingue parlate comunemente dagli esseri che vivono nei paraggi, incluse Abissale, Comune, Draconico e Goblin. I drow apprendono anche le lingue parlate in superficie nelle vicinanze degli ingressi al loro particolare angolo di Sottosuolo, come il linguaggio Illuskan.

I drow hanno elaborato un linguaggio gestuale esclusivo, il Linguaggio dei Segni Drow, che consente la comunicazione silenziosa per mezzo di gesti con le mani fino a 36 metri di distanza, a patto che entrambi gli interlocutori si possano vedere. Per il Linguaggio dei Segni Drow non esistono un alfabeto né una forma scritta.

Tutti i personaggi drow sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Illustrazione di Jeremy Jarvis

Magia e conoscenze dei drow

I drow hanno sviluppato un numero stupefacente di incantesimi unici (e spesso inquietanti), molti dei quali sono poi filtrati attraverso il Sottosuolo e sono divenuti ben noti anche nel mondo di superficie. I drow possiedono una particolare affinità per gli incantesimi e gli effetti di *levitazione*, e spesso costruiscono strutture e difese che richiedono questo effetto (o qualche altra forma di volo) per passare da un livello all'altro. Molti drow importanti o influenti possiedono uno *stemma della casata drow* (descritto nella sezione dell'appendice dedicata agli oggetti magici), che consente di usare la *levitazione*.

Un drow lotta contro un elfo della luna

Incantesimi e tradizioni magiche

I drow hanno un'affinità speciale per le rune e i glifi magici, e hanno protetto per molto tempo le loro case con potenti incantesimi vincolati a certi sigilli e rune piazzate nei punti migliori per impedire le intrusioni. Questi glifi sono simili a quelli creati con gli incantesimi *glifo di interdizione* o *glifo di interdizione superiore*, tranne per il fatto che permangono anche dopo avere scaricato il loro potere. I glifi drow si dividono in tre categorie: le rune indicatrici di percorso (usate nelle aree pattugliate o attraversate dai drow, ma non abitate da loro), i glifi sacri (glifi speciali piazzati dai chierici di Lolth per proteggere aree sacre alla Regina dei Ragni) e i glifi di difesa domestica (simboli specializzati elaborati dai membri delle casate nobili per proteggere le loro dimore e famiglie). Queste rune sono iscritte dai chierici drow che sono diventati maestri delle rune, e spesso contengono incantesimi esclusivi che sono stati ricercati specificamente per una particolare runa o locazione.

Oggetti magici dei drow

I drow apprezzano particolarmente le armi e le armature magiche, e tutti i drow al servizio di una potente città o famiglia di elfi scuri possono aspettarsi che le loro armi e armature abbiano come minimo qualche incantamento minore. È facile che i drow portino lo *stemma della casata drow*, i *piwafwi* (*mantelli elfici*) o i *piwafwi superiori*. Dal momento che sono tanto egoisti e paranoici, talvolta i drow realizzano i propri oggetti magici in modo che solo gli elfi scuri li possano utilizzare, il che li tiene lontani dalle grinfie dei nemici... o almeno quelli che non sono drow.

Divinità dei drow

I drow adorano un pantheon di divinità conosciuto come i Seldarine Oscuri. Queste divinità furono bandite dai Seldarine eoni fa, ed esiliate nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache. Alla loro testa c'è Lolth, la Regina dei Ragni, ed è lei a monopolizzare la maggior parte dell'adorazione dei drow. La seconda divinità più popolare è Vhaeraun, venerata da molti elfi scuri che vivono in superficie. Le altre divinità drow hanno un ruolo minore nel grande schema delle cose, troppo concentrate sui loro interessi per cercare di aumentare il numero dei loro seguaci (come è il caso per Ghaunadaur) o troppo spaventate o comode nella loro posizione di servitrici di Lolth per pensare di incrementare il loro potere (come Kiaransalee e Selvetarm). Una eccezione degna di nota è rappresentata da Eilistraee, la divinità solitaria di allineamento buono del pantheon drow. Man mano che un numero sempre maggiore di drow sale in superficie nel tentativo di espandere i propri domini, sempre più tra loro vengono convinti a convertirsi e abbandonare le usanze malvagie dalla chiesa di Eilistraee, che di recente ha intensificato i suoi sforzi per "salvare" i drow dalle loro inclinazioni distruttive.

Rapporti con le altre razze

I drow non interagiscono bene con le altre razze intelligenti di Faerûn. Nel migliore dei casi, i drow considerano le altre razze ridicole o spregevoli. Hanno una pessima opinione anche per i loro precedenti alleati, come i kuo-toa. Nei riguardi della maggior parte delle altre razze, l'unico atteggiamento che i drow conoscono è l'odio e la guerra aperta. Hanno costruito potenti città-stato basandosi sulla nozione che la via del potere sta nel soggiogare le razze inferiori e nell'annientare coloro che rappresentano una minaccia per le loro dimore.

I prigionieri catturati in battaglia e nelle scorrerie dei drow vengono di solito portati nelle loro città, dove passano in schiavitù il resto delle loro vite. Orchi, hobgoblin, ogre e altri umanoidi selvaggi sono gli schiavi più comuni. La maggior parte delle proprietà drow possiede due o tre di questi schiavi per ogni elfo scuro che la abita. L'allevamento e il commercio di schiavi è un'attività fiorente nelle città dei drow, dal momento che ogni tipo di lavoro di fatica o non specializzato nella loro società viene svolto da questi disgraziati.

Il vero culmine dell'odio dei drow, però, è riservato agli elfi di superficie. Gli elfi scuri agiscono rapidamente e con crudeltà se c'è l'occasione di poter portare dolore, sofferenza e morte agli altri elfi. Anche i pochi elfi di superficie di allineamento malvagio sono considerati dei nemici. Talvolta i drow sono disposti a fare un accordo con altre razze o individui, se così facendo possono realizzare i loro sinistri scopi, ma questi trattati sono per forza di cose soltanto temporanei. È solo una questione di tempo prima che i drow rivolgano le armi contro i loro alleati.

Equipaggiamento dei Drow

I drow utilizzaano spesso delle armi avvelenate, e il loro veleno preferito è una potente tossina stordente utilizzata per catturare prigionieri vivi. Gli alchimisti drow estraggono questa tossina da un fungo nero e viscido che cresce a macchia d'olio in alcune grotte del Sottosuolo. Anche diversi predatori naturali del mondo sotterraneo, come scorpioni, vermi purpurei e specialmente ragni forniscono agli elfi scuri vari tipi di veleni.

Oggetto esclusivo: Veleno stordente dei drow (descritto nell'appendice).

Armi e armature

I drow preferiscono combattere con armi che traggano vantaggio dalla loro superiore Destrezza, per cui lo stocco è uno degli strumenti offensivi preferiti dagli elfi scuri. Molti drow sono inoltre ben addestrati nell'uso della balestra a mano, e usano quest'arma per iniettare in silenzio e precisione i loro potenti veleni. Quando se lo possono permettere indossano cotte o giachi di maglia di mithral, ma per il resto i drow evitano di indossare armature che ostacolino la loro agilità o velocità.

Animali domestici

I drow non tengono animali per semplice compagnia: preferiscono le bestie in grado di comprendere la loro totale dipendenza dal padrone. Di conseguenza, molti drow preferiscono tenere con loro uno schiavo prediletto come servo personale. Questi servi sono in realtà poco più di animali domestici per i drow, e come tali sono trattati.

Le "bestiole" che i visitatori ricordano meglio dopo aver visto una città dei drow sono ovviamente i ragni. Questi aracnidi sono i favoriti di Lolth, e dal momento che la chiesa a lei dedicata comanda su molte città degli elfi scuri, è semplicemente naturale che nelle loro terre i ragni siano una vista comune. I ragni mostruosi più piccoli vengono spesso tenuti come animali domestici, o semplicemente lasciati liberi di girare per le strade, come controllo dei parassiti. I ragni più grandi sono spesso usati come animali da guardia o in qualche caso anche come cavalcature. Addestrare dei parassiti privi di intelligenza a fare qualsiasi cosa è estremamente difficile, per cui alcune città drow allevano delle razze specializzate di ragni allo scopo di svolgere specifiche mansioni. Si dice che il ragno spada sia una di quelle che hanno avuto maggior successo.

I drow utilizzano anche diverse specie di lucertole sotterranee. Ne hanno allevate alcune dotate di cuscinetti appiccicosi sulle zampe, e le usano come cavalcature o animali da carico. Talvolta i drow usano pipistrelli di vari tipi e dimensioni come esploratori o sistemi d'allarme. Diverse muffe, funghi (in particolare i boleti stridenti) e melme vedono un uso comune nelle trappole o nei servizi igienici dei drow. Più raramente, i drow addestrano i cavvekan (descritti nell'appendice) come animali da guardia o da compagnia.

Infine, i drow convocano spesso degli esterni pericolosi dalle Fosse delle Ragnatele Demoniache perché facciano loro da guardiani o servitori. Myrochlar (descritti nel volume *I Mostri di Faerûn*), bebilith e recuperatori sono i più comuni, a causa del loro aspetto simile ai ragni.

Regione dei Drow di superficie

Molti drow hanno iniziato ad addestrarsi e ambientarsi per la vita sulla superficie. Un drow appartenente alla regione dei drow di superficie è un elfo scuro appartenente a una delle fazioni di Cormanthor che adorano Vhaeraun, come il Casato Jaerle o il Clan Auzkovyn.

Classi preferite: Chierico, guerriero, ladro, mago. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio drow di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Comune, Elfico e Sottocomune.

Linguaggi bonus: Abissale, Chondathan, Draconico, Linguaggio dei Segni Drow, Orchesco, Silvano.

Talenti regionali: Adattamento alla Luce Diurna, Drow di Alto Lignaggio, Furtivo, Occhi Aperti, Sopravvissuto.

Equipaggiamento bonus: (A) stocco* o balestra leggera*; oppure (B) cotta di maglia* e pozione (incantesimo di 1° livello); oppure (C) balestra a mano e 3 dosi di veleno stordente drow.

Elfo della Luna (Elfo d'argento)

Regioni: La Grande Foresta, Evermeet, il Nord, regione degli elfi (della luna), Silverymoon, Terre Centrali Occidentali, le Valli.
Talenti razziali: Dono delle Lingue.
Classi di prestigio razziali: Cantore della lama, cantore magico.

Gli elfi della luna sono la più comune delle sottorazze elfiche di Faerûn. Hanno la pelle chiara, talvolta con sfumature azzurrine, e i capelli bianco-argentati, neri o blu; i colori tipici degli umani sono piuttosto rari. I loro occhi sono blu o verdi, con pagliuzze dorate. Per quanto riguarda gli elfi di Faerûn, quelli della luna sono i più simili a quelli descritti nel *Manuale del Giocatore*.

Gli elfi della luna preferiscono indossare abiti rustici di taglio semplice, che tuttavia sono sempre di fattura squisita e raffinata. Adornano i loro indumenti con disegni ricamati, perline e simili, preferendo i colori della terra per la vita di tutti i giorni, tonalità che li aiutano a mimetizzarsi tra il fogliame. Nei posti in cui si sentono al sicuro o quando è ora di far festa, gli elfi della luna amano vestirsi con colori sgargianti: più vivaci sono, e meglio è. I capelli sono portati in trecce o a coda di cavallo, intrecciati con perline o fili colorati. Talvolta gli elfi della luna usano tatuaggi o pitture corporali che raffigurano simboli mistici, ma senza spingersi ai livelli degli elfi selvaggi.

Gli elfi della luna hanno l'aspettativa di vita e le categorie di età definite per gli elfi nelle Tabelle 6-4 e 6-5 del *Manuale del Giocatore*, ma usano le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6:

Elfo della luna				
145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	40,5 kg	x (2d4) x 0,45 kg	
Elfa della luna				
132 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	31,5 kg	x (2d4) x 0,45 kg	

Storia

Sebbene gli elfi della luna non siano stati i primi a migrare nel Faerûn, la loro migrazione fu certamente la più numerosa. Anche nel lontano passato doveva essere presente la grande gioia che questi elfi provano nel viaggiare, poiché arrivarono davvero in

tanti. Gli elfi della luna preferivano esplorare questo nuovo mondo anziché prendere dimora fissa, e così non fondarono delle nazioni loro per un certo tempo, preferendo invece stabilirsi in altre nazioni elfiche, come Othreier e Keltormir. L'unica delle antiche nazioni elfiche che gli elfi della luna potrebbero davvero definire come la loro fu Orishaar, che venne sconfitta nel -11200 CV dagli Ilythiiri.

Dopo le Guerre delle Corone, gli elfi della luna aiutarono ad erigere molte delle nazioni della seconda generazione dei regni elfici. I superstiti di Orishaar, insieme ai clan di altri reami che erano stati distrutti durante le guerre, fondarono il rifugio segreto di Evereska nel -8600 CV, e molti elfi della luna abitavano il glorioso reame di Cormanthyr, fondato nel -3983 CV nei boschi della Corte Elfica. Uno ad uno, i vecchi regni elfici scomparvero, fino a quando la caduta di Myth Drannor nel 714 CV non lasciò Evereska come ultima città degli elfi della luna di Faerûn. Molte bande nomadi di elfi della luna vagavano ancora per le grandi foreste del nord del continente, ma nessun nuovo regno elfico sorse dopo il crollo di quelli della seconda generazione.

A dispetto del fatto che solo un singolo regno di elfi della luna sia sopravvissuto nei millenni successivi alle Guerre delle Corone, gli elfi della luna se la sono cavata bene, a paragone di molti dei loro consanguinei. Accontentandosi di aggregarsi in piccoli insediamenti nascosti e dalla vita relativamente breve, oppure semplicemente di vagabondare nelle terre selvagge di Faerûn seguendo l'istinto che albergava nei loro cuori, gli elfi della luna avevano costruito pochi posti che valesse la pena di distruggere. Quando iniziò la Ritirata Elfica, gli elfi della luna furono lenti nel rispondere al richiamo, e anche quando lo fecero erano in numero molto minore rispetto agli elfi del sole o le altre razze elfiche.

Atteggiamento Mentale

Gli elfi della luna sono più impulsivi degli altri elfi, e non amano restare nello stesso posto per un periodo di tempo troppo prolungato. Quasi tutti gli elfi della luna sono al massimo della felicità solo quando sono in viaggio, specialmente attraverso le distese di terre selvagge che ancora sopravvivono nel Faerûn. Questa è probabilmente la ragione principale del perché sono più amichevoli e disponibili nei confronti delle altre razze rispetto ad altri elfi: non si isolano dalle terre e dalle culture umane dietro difese impenetrabili come fanno molti della loro specie. Gli elfi della luna hanno osservato gli umani per un tempo assai più lungo dei loro cugini della luna o dei boschi, e sanno che i non elfi non sono sciocchi o privi di importanza come crede la maggior parte degli altri elfi. Essi ritengono che per mezzo del contatto con i promettenti regni umani come Silverymoon, e dell'inserimento dei valori e della cultura elfica in queste giovani nazioni, si possa ottenere una migliore probabilità di sopravvivenza e prosperità per l'intera razza degli elfi, non certo nascondendosi ed evitando ogni contatto con gli umani ambiziosi e conquistatori.

Gli elfi della luna sono attratti dall'avventura semplicemente a causa della loro brama di vagabondare. Vogliono vedere e fare il più possibile nel corso delle loro lunghe vite. Come i loro alleati Arpisti, gli elfi della luna ritengono che anche una sola persona di buon cuore che si opponga all'ingiustizia e alla malvagità possa fare una enorme differenza. Il tipico avventuriero elfo della luna tende ad essere un protettore itinerante della gente comune, non un ammazzamostri a caccia di tesori nei dungeon.

Personaggi elfi della luna

Più di qualsiasi altro elfo, gli elfi della luna sono attirati da una grande varietà di cammini. Hanno un grande amore per la musica, e diventano bardi eccellenti. Gli elfi della luna non possiedono la profonda venerazione per i Seldarine che è tipica degli elfi del sole, né lo stretto legame con la natura che è proprio degli elfi dei boschi, ma questo non significa che chierici e druidi siano rari in questa sottorazza. Molti elfi della luna sono combattenti esperti e hanno almeno qualche livello nella classe del guerriero, poiché hanno sempre costituito la spina dorsale degli eserciti elfici; tuttavia, essi preferiscono la furtività piuttosto che la forza bruta, e spesso scelgono di diventare ranger o ladri. Infine, come tutti gli elfi, gli elfi della luna sono innamorati della magia, e un gran numero di loro intraprende la carriera di mago.

Classe preferita: Gli elfi della luna condividono con gli elfi del sole un'affinità naturale per la magia arcana, sebbene tendano ad essere più impulsivi con i loro incantesimi. A differenza dei loro cugini più disciplinati, gli elfi della luna seguono però frequentemente due o tre cammini nello stesso tempo, combinando lo studio delle arti arcane con quello delle armi o delle abilità dei ladri. La loro classe preferita è quella del mago.

Classi di prestigio: Gli elfi della luna sono stati i primi a sviluppare la classe di prestigio del cantore della lama, e i personaggi di questa classe sono più numerosi tra loro che in qualsiasi altra sottorazza elfica. Come ci si potrebbe aspettare, gli elfi della luna diventano spesso arcieri arcani. Qualsiasi avventuriero elfo della luna di buon cuore e con un po' di esperienza può inoltre diventare un Arpista, e spesso sceglie di seguire il cammino dell'esploratore Arpista. Gli elfi della luna possono inoltre diventare ottimi cantori magici.

Società degli elfi della luna

Gli elfi della luna sono spiriti nomadi, che raramente si stabiliscono in uno stesso posto per un periodo di tempo prolungato. Apprezzano vivere insieme agli elfi del sole e dei boschi, ma altrettanto frequentemente abitano nelle zone dominate dagli umani, dagli halfling o addirittura dagli gnomi. Le loro case tendono ad essere semplici, confortevoli e senza pretese.

Gli elfi della luna sono molto meno seri e solenni nelle loro usanze rispetto agli elfi del sole. I loro canti e poemi sono più leggeri, e spesso piuttosto umoristici; le tragedie hanno il loro posto, ma gli elfi della luna preferiscono mettere queste cose nella giusta prospettiva, per mezzo di canzoni e storie divertenti e spesso licenziose. Amano anche dilettarsi in una serie di forme artistiche, incluse scultura e pittura. Agli elfi della luna piacciono molto anche i giochi d'azzardo e di fortuna. Le bevute, i banchetti e i festeggiamenti costituiscono tutti una parte integrante della loro società.

Il lato più serio degli elfi della luna si manifesta nei periodi di tensione. Gli elfi della luna sono altrettanto abili con le armi e la magia quanto i loro cugini delle altre sottorazze elfiche, e non esitano ad agire se una situazione richiede una soluzione violenta. Persino nella guerra, però, essi cercano di trovare speranza e umorismo, dal momento che è proprio in questi tempi oscuri che la gioia e la leggerezza acquistano il loro valore maggiore.

Gli elfi della luna si radunano in bande poco organizzate, costituite da più o meno una dozzina di grandi famiglie. Il governo di queste comunità è di tipo democratico: tutti gli elfi della banda possono dire la loro quando si tratta di prendere una decisione importante, sebbene la voce di uno o due individui appartenenti alle famiglie più sagge o con maggiore esperienza tenda ad avere di solito la meglio. Nei momenti di pericolo, la banda sceglie un anziano o un capo guerriero che li possa condurre per quanto possibile incolumi fino alla fine della crisi. Gli elfi della luna viaggiano leggeri e viaggiano spesso, fermandosi raramente nello stesso posto per più di una stagione o due prima di rimettersi in cammino.

Linguaggio e istruzione

Tutti gli elfi della luna parlano l'Elfico, il Comune e la lingua degli umani della loro regione di origine. La loro natura nomade li incoraggia ad apprendere linguaggi addizionali man mano che proce-

dono nei loro viaggi, e la maggior parte degli elfi della luna sa parlare almeno una o due lingue addizionali oltre a quelle già indicate. Le scelte più frequenti includono Auran, Chondathan, Gnoll, Gnomesco, Halfling, Illuskan e Silvano.

Tutti i personaggi elfi della luna sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Magia e conoscenze degli elfi della luna

Gli elfi della luna bramano la magia come nessun'altra razza (a parte forse i loro cugini, gli elfi del sole). Gli incantatori sia arcani che divini sono incoraggiati a spingersi sempre più oltre i confini della magia conosciuta e scoprire qualcosa di nuovo, da aggiungere alla conoscenza magica collettiva degli elfi della luna.

Per un elfo della luna, la magia non è soltanto una vocazione, è anche uno svago. La gioia che provano nel lanciare un incantesimo complesso o nel creare un potente oggetto magico è altrettanto profonda e onnicomprensiva quanto quella generata dalla creazione di qualsiasi altra grande opera artistica o musicale. Mentre gli elfi del sole hanno accumulato una quantità incredibile di conoscenze magiche e di incantesimi, gli elfi della luna si specializzano in una sperimentazione senza fine.

Incantesimi e tradizioni magiche

Gli elfi della luna, insieme a quelli del sole e a pochi elfi dei boschi, sono la sola sottorazza elfica che ancora oggi pratica l'Alta Magia, sebbene siano gli elfi del sole a costituire la maggioranza dei praticanti di questa potente forma magica. Di solito i maghi elfi della luna preferiscono concentrarsi sulla scoperta e l'apprendimento di nuove forme di magia e nuovi metodi per lanciare gli incantesimi.

Oggetti magici degli elfi della luna

La creazione di oggetti magici richiede un lungo tempo e la volontà di rimanere nello stesso posto per tutto il periodo necessario. Di conseguenza, gli incantatori elfi della luna preferiscono creare oggetti minori e meno potenti, così da non essere costretti a "sprecare" del prezioso tempo di viaggio per costruire delle cose. Gli elfi del sole trovano questo atteggiamento particolarmente imbarazzante, ma gli elfi della luna sono più che soddisfatti del loro interesse meno che ossessivo per la creazione di oggetti incantati.

Oggetti magici comuni: *Stivali* e *mantelli elfici* sono tra gli oggetti più popolari che vengono realizzati dagli incantatori elfi della luna.

Divinità degli elfi della luna

Gli elfi della luna adorano i Seldarine. Un elfo della luna si identifica con tutte le divinità elfiche, ma di solito ne sceglie una come divinità patrona personale. A differenza dei loro cugini del sole, molti elfi della luna adorano Angharradh, che credono essere una fusione delle tre dee Sehanine, Aerdrie Faenya e Hanali Celanil. Gli elfi della luna la ritengono di potenza uguale a Corellon Larethian, che viene per lo più considerato come suo consorte. Le cerimonie religiose degli elfi della luna sono esuberanti, gioiose e rumorose; anche i più devoti tra gli elfi della luna riconoscono che alcune cerimonie e solennità non sono altro che scuse per fare festa.

Rapporti con le altre razze

Delle varie sottorazze elfiche, gli elfi della luna sono i più tolleranti nei confronti dei non elfi. Viaggiano spesso e su grandi distanze, e un elfo della luna può aspettarsi di interagire con centinaia di razze diverse nel corso della sua vita. Gli elfi della luna trovano inebriante e sempre piena di sorprese la diversità delle razze di Faerûn, e apprezzano specialmente le intuizioni di quelli che sono diversi da loro, poiché spesso pensano a delle cose che un elfo non prenderebbe nemmeno in considerazione. Questa apertura mentale e disposizione ad accettare le nuove idee viene considerata sciocca e pericolosa da parte degli altri elfi, per cui ironicamente sono spesso proprio quelli della loro stessa specie a reagire nel modo più freddo nei loro confronti.

Nonostante le loro menti aperte, però, gli elfi della luna hanno poca pazienza o interesse nei riguardi dei vari esseri malvagi, disprezzando in maniera particolare gli orchi e gli gnoll. Evitano le regioni in cui queste due razze sono dominanti, sebbene gli avventurieri elfi della luna si infiltrino spesso in questi territori per spiarle. Gli elfi della luna condividono con le altre sottorazze elfiche l'odio e il disprezzo per i drow.

Equipaggiamento degli elfi della luna

Gli strumenti musicali prodotti da questi elfi sono una vera meraviglia. Non sono mai di qualità inferiore a perfetta, e spesso sono dotati di miglioramenti magici di qualche tipo. Questi strumenti sono raffinati e delicati nell'aspetto, spesso adorni di gemme incastonate e realizzati con materiali preziosi.

Armi e armature

Gli elfi della luna preferiscono combattere con spade lunghe, stocchi, archi lunghi e archi corti. Le corazze degli elfi della luna, come i loro indumenti, tendono a prima vista a sembrare antiche e primitive, ma uno sguardo più ravvicinato rivela la mano impeccabile dell'artista che le ha realizzate, capace sia di imitare che di amplificare la bellezza della natura.

Animali domestici

Gli elfi della luna apprezzano la compagnia degli animali, delle bestie e delle creature magiche durante i loro viaggi, e spesso cercano di avere contemporaneamente al loro fianco due o tre di questi animali. Gli animali preferiti includono cani da caccia, gatti, falchi e altri rapaci. Gli elfi della luna cavalcano raramente, perché ritengono di vedere di più quando procedono con le loro gambe. Gli elfi della luna più potenti prendono spesso il talento Autorità per avere una bestia magica come compagna. Le scelte più comuni includono cani intermittenti, pegasi, unicorni e addirittura dragonne.

Elfo selvaggio (elfo verde)

Regioni: Bosco di Chondal, Chessenta, Chult, regione degli elfi (selvaggi) o lo Shaar.
Talento razziale: Tatuaggio Magico.

Gli elfi selvaggi di Faerûn sono sfuggenti e brutali, e di conseguenza li si vede raramente al di fuori delle foreste che sono la loro dimora. Nelle epoche passate, gli elfi selvaggi (o elfi verdi, come erano più comunemente conosciuti) innalzarono grandi regni nelle foreste e armarono eserciti per difendere le loro case, ma col passare del tempo hanno abbandonato sempre più le caratteristiche della civiltà, diventando una razza sfuggente e furtiva. Gli elfi selvaggi sono sempre a contatto con la natura, in misura ancor mag-

giore rispetto agli altri elfi, ma hanno dimenticato molte delle arti elevate e delle conoscenze del loro popolo, preferendo la furtività e la sopravvivenza alle costruzioni e l'apprendimento sui libri.

Gli elfi selvaggi sono tozzi e di corporatura robusta, paragonati ai loro cugini. Hanno la pelle tendente al marrone scuro, e i loro capelli variano dal nero al castano chiaro, diventando bianco-argentati in età più avanzata. Stanno in silenzio alla presenza di chiunque non appartenga alla loro razza, e diventano rapidamente ostili quando si trovano in queste circostanze scomode. Indossano pochissimi articoli di abbigliamento, ma compensano questo fatto con decorazioni corporali di ogni tipo: tatuaggi, pitture di guerra, piume e gioielli con perline che mostrano una fattura sorprendentemente complessa e raffinata.

Gli elfi selvaggi sono alti quanto i loro cugini della luna e del sole, ma sono più muscolosi. Hanno l'aspettativa di vita e le categorie di età definite per gli elfi nelle Tabelle 6-4 e 6-5 del *Manuale del Giocatore*, ma usano le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6:

Elfo selvaggio			
145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	45 kg	x (2d4) x 0,45 kg
Elfa selvaggia			
132 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	36 kg	x (2d4) x 0,45 kg

Storia

Gli elfi selvaggi non furono sempre le creature ferine che sono oggi. Moltissimi anni fa, gli elfi verdi, questo era allora il loro nome, furono i primi esploratori elfici (insieme ai lythari e gli avariel) a scoprire Abeir-Toril, e divennero rapidamente affascinati da quel meraviglioso e giovane mondo. Della prima migrazione di elfi, gli elfi verdi furono la stirpe di maggior successo, e colonizzarono diversi territori destinati a diventare delle grandi nazioni: Thearnytaar, Eiellûr, Syòpiir, Miyeritar e Keltormir.

Sfortunatamente, con l'arrivo delle Guerre delle Corone, queste nazioni furono tra le prime a cadere. Eiellûr cedette di fronte agli Ilythiiri (gli elfi scuri) nel -11400 CV, e Thearnytaar nel -11200 CV. Il regno di Miyeritar, situato dove oggi giace l'Alta Brughiera, venne completamente distrutto nel Disastro Oscuro del -10500 CV, e gli altri regni degli elfi verdi non se la cavarono meglio. I pacifici elfi verdi si dimostrarono prede relativamente facili per i crudeli elfi scuri, e alla fine delle Guerre delle Corone nel -9000 CV, il mondo idilliaco degli elfi verdi era stato infranto. Avendo visto loro grandi nazioni venire saccheggiate nell'arco di secoli di guerre continue, per gli elfi verdi cominciò un tempo al quale si riferiscono col nome di Peregrinazione. Non si ripresero mai del tutto dalle sconfitte subite dodicimila anni fa, e non eressero mai più alcun'altra grande città sulla faccia di Faerûn.

Gli elfi selvaggi si occupano di un visitatore

Illustrazione di Jeremy Jarvis

La Peregrinazione durò molte lunghe generazioni elfiche. Costretti per secoli a vivere come fuggitivi, schiavi o vagabondi privi di radici, gli elfi verdi superstiti si allontanarono sempre di più dalla società dei loro cugini, ritirandosi nelle più profonde foreste e sulle più alte montagne di Faerûn. Mentre le altre sottorazze erigevano la seconda generazione di regni elfici in posti come Evermeet e Cormanthyr, gli elfi verdi affidarono le loro sorti alla furtività e alla segretezza anziché alle mura e la potenza militare, rimanendo nascosti nelle loro dimore boschive. Al tempo dell'ascesa di Jhaamdath, nel -5800 CV, gli elfi verdi avevano colonizzato parecchi dei posti che ancora oggi sono la loro casa avita: il Bosco di Chondal, la Fortesta di Amtar e altre grandi distese alberate del Faerûn meridionale.

Nel corso di molti secoli, gli elfi verdi dimenticarono sempre di più le loro antiche abilità e conoscenze, concentrandosi sulle uniche capacità che contavano davvero: furtività, sopravvivenza, caccia e mimetizzazione. Dapprima divennero un popolo organizzato in clan, poi una cultura tribale, e infine gente primitiva. Continuarono ad essere elfi, naturalmente, creature di magia e di nobiltà, ma dimenticarono le arti della creazione di potenti incantesimi e della costruzione di armi magiche. I fugaci contatti con i nascenti imperi degli umani di quei tempi non fecero che rafforzare la determinazione degli elfi verdi a restare isolati, spingendoli ancora più in profondità nei boschi e più lontano dalle loro antiche usanze. Oggi, gli elfi verdi sono meglio conosciuti con il nome di elfi selvaggi, una razza perduta nel tempo che vive nella calura opprimente delle foreste del Faerûn meridionale.

Atteggiamento Mentale

La storia tragica degli elfi selvaggi ha fatto sì che la loro principale reazione nei confronti degli estranei sia la diffidenza. Le loro tattiche per occuparsi degli intrusi variano da tribù a tribù. Alcune si limitano a nascondersi e a lasciare che gli estranei passino senza accorgersi di nulla, mentre altre attaccano e catturano gli intrusi. Gli elfi selvaggi uccidono di rado la gente che catturano, preferendo usare la magia per alterare i loro ricordi, e poi portarli lontano prima di lasciarli andare. Fanno amicizia molto lentamente, e la maggior parte dei non elfi non dispone semplicemente di una vita abbastanza lunga per guadagnarsi la fiducia di una delle loro tribù. Sono estremamente abili nel combattimento, e spesso provano un piacere selvaggio nel caos e nella loro furia primordiale. Ben poche cose al mondo possono rivaleggiare in accanimento con la furia di una tribù inferocita di elfi verdi.

Personaggi elfi selvaggi

Ancor più di qualsiasi altro elfo, gli elfi selvaggi coltivano le abilità marziali. Barbari e ranger sono molto comuni in questa sottorazza. Gli elfi selvaggi non si sentono particolarmente vicini ai Seldarine e non diventano chierici molto spesso, preferendo invece adorare la natura come druidi di Mielikki, Silvanus o Rillifane Rallathil. Gli elfi selvaggi non possiedono una tradizione scritta, né tantomeno hanno la pazienza per passare ore intere a studiare, e quindi solo raramente diventano maghi. A differenza degli altri elfi, preferiscono le arti dello stregone.

Classe preferita: Nonostante la loro mancanza di istruzione o di abilità, gli elfi selvaggi possiedono il medesimo talento naturale per la magia arcana condiviso dalla gran parte delle stirpi elfiche. La loro classe preferita è quella dello stregone, una via di potere che ricompensa la spontaneità e l'energia creativa anziché le ore di arido studio su tomi antichi e ammuffiti.

Classi di prestigio: Un piccolo numero di guerrieri/stregoni elfi selvaggi segue il cammino dell'arciere arcano, ma la classe di prestigio più comune tra gli elfi verdi è quella del gerofante. Gli elfi selvaggi possono diventare druidi molto potenti, e i loro capi si rivolgono spesso ai druidi per ottenere sostegno e saggi consigli.

società degli elfi selvaggi

Quando sono fra i loro amici e cugini, gli elfi selvaggi sono piacevoli ed estroversi, quasi come gli elfi della luna. I loro banchetti e celebrazioni sono eventi di grande gioia, pieni di canti, danze e ogni genere di attività allegra. Uno dei modi preferiti per festeggiare qualcosa è quello di organizzare una battuta di caccia. Queste battute sono eventi tribali, a cui tutti gli elfi della comunità, giovani e vecchi, prendono parte. La caccia vera e propria è talvolta soltanto una minima parte dell'evento, che può includere anche una cerimonia religiosa e una festa per tutta la tribù.

La natura dispersa e tribale degli elfi verdi implica anche che non esistono due tribù perfettamente uguali. Alcune si sono stabilite in villaggi permanenti di rozze capanne, mentre altre sono nomadi, vivono in tende e vagano su vaste estensioni di territorio selvaggio. La separazione dei sessi è comune: alcune tribù sono esclusivamente matriarcali, mentre altre sono patriarcali.

Sebbene provino un grande interesse per la musica e l'arte, gli elfi selvaggi producono poche opere permanenti. Per l'elfo selvaggio, la gioia dell'arte sta nel processo creativo, nella creazione spontanea di canzoni, danze o effetti di altro tipo. Gli elfi verdi non vedono di buon occhio i tentativi di "catturare" questo processo per mezzo della creazione di opere d'arte permanenti, registrando con la scrittura storie o canzoni e così via, e sostengono che così facendo si imprigiona la bellezza del mondo in continuo mutamento.

Linguaggio e istruzione

Tutti gli elfi selvaggi parlano l'Elfico, il Comune e la lingua della loro regione di origine. Sono isolazionisti e diffidenti nei confronti degli estranei, per cui imparano di rado le lingue dei loro vicini, specialmente se sono nemici. I linguaggi addizionali più comuni includono Gnoll, Illuskan, Mulan, Orchesco, Shaaran, Silvano e Tashalan.

Gli elfi selvaggi che scelgono una classe di personaggio giocante diversa da quella del barbaro sono in grado di leggere e scrivere, mentre tutti gli altri non sono istruiti.

caratteristiche e capacità razziali

Gli elfi selvaggi possiedono tutti i tratti razziali elfici elencati nel libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*, fatta eccezione per quanto segue:

- Competenti nell'uso della mezza lancia, dell'arco corto e dell'arco lungo. A differenza delle altre sottorazze elfiche, gli elfi selvaggi hanno una preferenza per le armi che possono costruire senza dover ricorrere al metallo e a una fucina.

magia e conoscenze degli elfi selvaggi

Sebbene in tempi antichi gli elfi verdi siano stati fra i principali sviluppatori dell'alta magia elfica, i loro giorni come praticanti di questa potente arte sono ormai tramontati da lungo tempo. Oggi, i loro incantatori sono quasi tutti druidi o stregoni.

Incantesimi e tradizioni magiche

La magia degli elfi selvaggi è spesso strettamente vincolata alla natura. Anche se la teoria dietro i loro incantesimi è la stessa che viene praticata dalle altre razze, gli incantatori degli elfi selvaggi aggiungono spesso altre componenti verbali, somatiche e materiali ai loro incantesimi, semplicemente per farli sembrare più "naturalistici" (si veda il talento Incantatore Primitivo, descritto nell'appendice). Queste componenti aggiuntive non aumentano significativamente il tempo di lancio dei loro incantesimi.

Oggetti magici degli elfi selvaggi

Gli elfi selvaggi evitano anche gli oggetti magici più potenti, se sembrano discostarsi troppo dal mondo naturale. Hanno una particolare avversione per il metallo forgiato e per la maggior parte degli articoli di abbigliamento. Gli oggetti magici prodotti da loro hanno un aspetto rozzo e primitivo, ma non per questo sono meno efficaci di quelli analoghi realizzati dalle loro controparti più civilizzate. Gli elfi selvaggi hanno una particolare predilezione per i tatuaggi magici, e molti di loro scelgono il talento Tatuaggio Magico (descritto nell'appendice).

Divinità degli elfi selvaggi

Gli elfi selvaggi adorano i Seldarine, e in particolare Rillifane Rallathil, ma questa venerazione non si avvicina neppure alla struttura organizzata e irreggimentata delle altre sottorazze elfiche. Piuttosto, gli elfi verdi adorano i loro dei individualmente quando ne sentono l'impulso. Sono in costante comunicazione con un vasto pantheon di spiriti della natura, ognuno dei quali rappresenta la manifestazione dell'archetipo di un animale o di un fenomeno naturale.

Rapporti con le altre razze

Gli elfi verdi non cercano di allacciare relazioni con le altre razze, e fanno del loro meglio per restare invisibili e sconosciuti. Ciononostante, è capitato che degli elfi selvaggi abbiano interagito con gli avventurieri, gli esploratori o i viaggiatori che si erano perduti nei boschi. Di solito, queste persone vengono catturate, i loro ricordi cancellati per mezzo della magia, e poi lasciate libere in qualche posto lontano dal territorio della tribù. Raramente gli elfi permettono a un estraneo di visitare un loro campo, e questo avviene di solito solo in caso di enorme pericolo, quando sono costretti ad avvalersi dell'aiuto di qualcun altro. I rari individui che riescono a impressionare e a fare amicizia con una tribù di elfi selvaggi scoprono che l'amicizia di questi ultimi è forte e fedele, e ricevono spesso il dono dei tatuaggi magici o degli spiriti animali degli elfi selvaggi.

equipaggiamento degli elfi selvaggi

Gli elfi selvaggi preferiscono le armi e gli utensili che possono costruire e riparare nel pieno di una caccia o di una battaglia. Nonostante il loro disprezzo per i beni "civilizzati", gli elfi selvaggi sanno bene come costruire oggetti in armonia con la natura. I loro villaggi in cima agli alberi, per esempio, sono parte inestricabile delle piante in buona salute che li sostengono: un'impresa ingegneristica che lascerebbe a bocca aperta anche il migliore architetto degli gnomi.

Armi e armature

Gli elfi selvaggi preferiscono usare armi semplici, che si possono realizzare con i materiali che si trovano nelle terre selvagge: archi, rozzi coltelli e pugnali d'osso e randelli di vario tipo. Hanno una particolare predilezione per gli archi e le mezze lance. Gli elfi selvaggi preferiscono le armature di pelle, quando proprio ne devono indossare una; per lo più, considerano le corazze troppo restrittive, preferendo fare affidamento sull'agilità e la mimetizzazione per difendersi dal nemico.

ANIMALI DOMESTICI

Gli elfi selvaggi amano molto gli animali, e quasi tutte le tribù li usano come guardiani o compagni di caccia. Nelle tribù degli elfi selvaggi si trovano spesso i lupi, ma anche uccelli predatori di ogni tipo, grandi felini e addirittura ghiottoni. Le versioni crudeli di questi animali sono solo leggermente più rare.

Gli elfi selvaggi credono inoltre che ognuno di loro nasca con uno spirito animale, una specie di guida che funge da angelo custode e consigliere per il mondo naturale. Tutti i giovani elfi selvaggi si sottopongono a un elaborato rituale che richiede di passare parecchie ore (e spesso più di un giorno) in uno spazio chiuso pieno di vapore e del fumo di determinate erbe bruciate nel fuoco. A un certo punto durante questo periodo, l'elfo riceve una visione del suo spirito animale, e per il resto della sua vita si sentirà protetto e custodito da questo essere etereo.

Elfo del sole (Elfo dorato)

Regioni: Evermeet, il Nord, regione degli elfi (del sole), Silverymoon, Terre Centrali Occidentali.
Talenti razziali: Dono delle Lingue.
Classi di prestigio razziali: Cantore della lama, alto mago elfico.

La maggior parte degli elfi del sole di Faerûn vive sull'isola di Evermeet, avendo abbandonato ciò che restava dei loro antichi regni nel corso dei secoli successivi alla caduta di Illefarn e Cormanthyr. Stanno tornando sul continente soltanto adesso, per ristabilirvi la loro presenza. Gli elfi del sole sono famosi per la loro padronanza della magia sia arcana che divina, superiore a quella posseduta da qualsiasi altra razza vivente. Le opere di alta magia elfica sono sopravvissute per migliaia di anni nei rifugi nascosti degli elfi del sole.

Gli elfi del sole sono responsabili della maggioranza delle grandi città elfiche della leggenda, sebbene anche le altre sottorazze elfiche abbiano contribuito alla costruzione di molte di esse. Myth Drannor è forse la più famosa delle loro creazioni, anche se non la più magnifica. I reami degli elfi sono argomento di leggenda, e per migliaia di anni hanno avuto una parte fondamentale nella storia di Faerûn. Gli elfi del sole sono ben coscienti di questo fatto, dal momento che si tengono a distanza dalle razze non elfiche, e spesso non permettano a quegli "esseri inferiori" di accedere alle loro terre.

Gli elfi del sole hanno la pelle bronzea, i capelli biondo dorati, ramati o neri, e gli occhi verdi o del colore dell'oro. Prediligono la contemplazione, la conoscenza e lo studio ai giochi di destrezza e le canzoni allegre degli altri elfi, ma sembrano incarnare l'ideale di bellezza, grazia e portamento ultraterreni del popolo elfico.

Gli elfi del sole si vestono con indumenti che sono allo stesso tempo magnifici e non ostentati, preferendo i colori freddi come il verde e il blu. Adornano i loro abiti con ricami di fili d'oro o di mithral, in disegni complicati ma non appariscenti, che sono facili da ignorare a prima vista. I loro gioielli sono di foggia semplice, ma di fattura assolutamente squisita.

Tra tutte le sottorazze elfiche, gli elfi del sole sono i più arroganti e altezzosi, ancora più degli avariel, la cui alterigia è radicata nella loro pietà per le razze terrestri. Gli elfi del sole ritengono di essere la vera razza elfica, i costruttori e i capi dei reami elfici, e che le altre sottorazze siano incapaci di tener fede alla solennità e alla dignità della loro antica e nobile stirpe.

Gli elfi del sole hanno una vita insolitamente lunga, e usano le seguenti caratteristiche degli effetti dell'invecchiamento anziché quelle indicate nella Tabella 6-5 del *Manuale del Giocatore*:

Elfo del sole	210	315	420	+6d% anni

Come la maggior parte degli elfi Faerûniani, gli elfi del sole sono relativamente alti e magri, e usano le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6 del *Manuale del Giocatore*:

Elfo del sole			
145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	40,5 kg	x (2d4) x 0,45 kg
Elfa del sole			
132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	31,5 kg	x (2d4) x 0,45 kg

Storia

Gli elfi del sole migrarono nel Faerûn nello stesso periodo degli elfi della luna e di quelli scuri. Anche se erano la meno numerosa delle tre stirpi, fondarono rapidamente diverse grandi nazioni, come Aryvandaar e Othreier. Sotto la guida del Casato Vyshaan, una dinastia di elfi del sole, la nazione di Aryvandaar divenne ben presto il più potente reame elfico del suo tempo.

I Vyshaanti erano espansionisti aggressivi, e si ritiene che la loro ossessione di incrementare le dimensioni del loro impero a scapito delle altre razze divenne la causa principale delle terribili Guerre delle Corone di diecimila anni fa. Dopo la Quinta Guerra delle Corone, i Vyshaanti furono infine spodestati, e gli elfi del sole ritornarono a uno stile di vita meno aggressivo, che è cambiato poco nei millenni trascorsi da allora.

La grande nazione successivamente fondata dagli elfi del sole fu Cormanthyr, nell'anno -3983 CV. Stavolta scelsero di costruire un regno basato sulla compassione, la conoscenza e la magia sottile anziché sulla potenza militare e sui grandi maghi da battaglia. Di conseguenza, la nazione fu assai più gentile e a lungo andare anche più potente, e gli elfi di Cormanthyr realizzarono molte stupefacenti meraviglie magiche. Per migliaia di anni, Cormanthyr fu il regno più potente del Faerûn settentrionale, eclissato solo per breve tempo da Netheril all'apice del suo splendore. Dalla loro città di Myth Drannor nel cuore della foresta, i Coronal di Cormanthyr tennero a bada per secoli la crescente forza delle giovani nazioni umane come Cormyr o Sembia, che emersero negli anni successivi alla caduta di Netheril.

L'erezione della Pietra Verticale e il Patto delle Valli dell'anno zero CV, per quanto fossero stati eventi pacifici, segnarono l'inizio della fine della potenza elfica nel Faerûn. Anche se Myth Drannor raggiunse il suo massimo splendore negli anni di coesistenza pacifica tra elfi e umani, i suoi giorni erano ormai contati. Cormanthyr cadde infine nel 714 CV, quando un soprannumero di portali nelle vicinanze di Myth Drannor indebolì le barriere tra i mondi, permettendo ai demoni di lanciare una disastrosa invasione.

Oggi, la maggior parte degli elfi del sole di Faerûn vive in una terza grande nazione, la lontana isola di Evermeet. Colonizzata per la prima volta nel -9800 CV dagli elfi del sole di Aryvandaar, la lontananza del giovane regno servì a proteggerlo dalle devastazioni delle Guerre delle Corone e dalla conseguente ascesa del potere umano nel Faerûn. Per più di diecimila anni, Evermeet è stata il riparo più sicuro per il popolo degli elfi, il rifugio nascosto della loro civiltà. Da Evermeet provenne il richiamo per la Ritirata Elfica nel 1344 CV, e gli elfi del sole di Faerûn udirono quel richiamo più chiaramente di tutti gli altri.

Ora che la Ritirata si è conclusa, gli altezzosi elfi del sole sono gli ultimi a fare ritorno nel Faerûn. La maggior parte di loro preferisce restare isolata nella sua isola nazione, anche se i recenti eventi hanno dimostrato che neppure Evermeet è al sicuro dai pericoli del mondo esterno. Oggi, l'unica comunità di dimensioni apprezzabili degli elfi del sole che restano a Faerûn è la città nascosta di Evereska, sul confine di Anauroch.

Atteggiamento mentale

Gli elfi del sole credono di essere stati scelti da Corellon Larethian per essere i difensori della storia e delle tradizioni elfiche. Essi sono anche la più paziente delle razze elfiche, e dedicano il loro tempo a perfezionare un lavoro, piuttosto che semplicemente a finirlo. Per un elfo del sole, fare un lavoro in fretta o finire un progetto con un risultato diverso dalla perfezione significa tradire gli ideali della sua razza. Di conseguenza, essi tendono ad avere un assortimento di abilità molto più limitato rispetto ad altri elfi, ma sono i maestri indiscussi di qualsiasi arte, mestiere o abilità verso la quale rivolgono i loro sforzi. L'unica eccezione a questa regola è rappresentata dal combattimento. Gli elfi del sole non amano battersi, ma sono comunque ben addestrati alla guerra. Considerano il combattimento un male necessario, e che dovrebbe essere risolto nel più breve tempo possibile, così che il compito che si sono prefissi possa essere completato e possano tornare a occuparsi di cose più piacevoli e costruttive.

Gli elfi del sole sono la sottorazza elfica meno incline a intraprendere il cammino dell'avventura. Vedono poco senso nel vagare per il mondo e incontrare altri popoli, specialmente quando qualsiasi elfo del sole può godersi tutte le comodità, lo studio e la contemplazione che vuole semplicemente restandosene in uno dei regni nascosti della loro stirpe. Quasi tutti gli avventurieri elfi del sole sono più propriamente delle spie, obbedienti esploratori che hanno fatto dell'osservare gli altri popoli di Faerûn il loro compito, e che fanno da sentinelle contro qualsiasi minaccia per le terre natali elfiche. Qualche raro elfo del sole viene inoltre attratto dai misteri del potere arcano, e cerca di accrescere il bagaglio di conoscenza del suo popolo tramite l'esplorazione delle rovine di antichi imperi che sono sparse per tutto il Faerûn.

Personaggi elfi del sole

Gli elfi del sole prediligono le vocazioni tradizionali della gente elfica: guerriero e mago. Nessun elfo del sole potrebbe veramente essere descritto come un barbaro, sebbene uno di loro che sia cresciuto in mezzo ai suoi cugini selvaggi potrebbe, in rare occasioni, scegliere di completare dei livelli in questa classe. Gli elfi del sole possono essere dei buoni bardi, e anche se non sono famosi per il loro buonumore, le antiche canzoni e leggende di un bardo esperto sono comunque degne del rispetto di un elfo del sole. Questi elfi sono anche i principali chierici e paladini della loro razza, mentre le arti della furtività e del movimento silenzioso non sono molto praticate, e di conseguenza ladri e ranger sono abbastanza rari tra loro.

Classe preferita: La società e la cultura degli elfi del sole è immersa in una vera e propria fascinazione per la magia e la conoscenza. Diventano spesso maghi di incredibile talento, e la loro innata intelligenza li rende anche potenti, come se non bastasse. Sono pochi gli elfi del sole che non intraprendono lo studio della magia in qualche punto della loro carriera.

Classi di prestigio: Gli elfi del sole scelgono quelle classi di prestigio che permettono loro di continuare i loro studi specializzati. Sono particolarmente attratti dalle classi di prestigio del devoto arcano, dell'arcimago e del maestro del sapere, sebbene alcuni elfi del sole di indole più bellicosa pratichino le arti esclusivamente elfiche dell'arciere arcano o del cantore della lama.

società degli elfi del sole

Gli elfi del sole sono pazienti, solenni e ponderati, e la loro società riflette queste caratteristiche. I loro edifici, pur essendo esteticamente belli e architettonicamente brillanti, tendono all'ostentazione. Ciononostante, gli elfi del sole vanno molto fieri delle loro costruzioni, ritenendo che nulla di meno della perfezione sia degno dei difensori della storia e della tradizione elfica. Anche la loro arte, poesia e canzoni rispecchiano il loro atteggiamento regale e altezzoso. Preferiscono i racconti di antiche battaglie, canzoni degli dei e storie di grandi eroi afflitti da terribili tragedie.

Gli elfi del sole rispettano l'erudizione e la saggezza. Anche la più umile delle dimore degli elfi del sole dispone di una stanza o due piene di vecchie pergamene, mappe e libri. Gli elfi del sole hanno una ricca tradizione di governi nobili, e la maggior parte delle loro comunità sono governate da un monarca che può fare risalire la propria genealogia fino ai tempi della Prima Guerra delle Corone. Se un nobile umano misura il proprio potere in base all'estensione delle terre sotto il suo dominio e al numero dei soldati al suo comando, un nobile elfo del sole è riconosciuto per l'onore del suo nome di famiglia, per il potere magico e le conoscenze che la sua famiglia ha accumulato, e per il lusso e la bellezza della sua sontuosa dimora.

Linguaggio e istruzione

Tutti gli elfi del sole parlano l'Elfico, il Comune e la lingua umana della loro regione di origine. Anche se spesso imparano altre lingue (in particolare Aquan, Celestiale, Chondathan, Gnomesco, Halfling, Illuskan e Silvano), preferiscono di solito usare la magia per comunicare con i vicini, o più semplicemente insistono che i loro visitatori si rivolgano a loro in Elfico. Molti elfi del sole scelgono di studiare lingue morte come l'Aragrakh, il Loross o il Seldruin al fine di accrescere la loro comprensione di antiche opere e conoscenze.

Tutti gli elfi del sole sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, ammesso che ne esista qualcuno.

Magia e conoscenze degli elfi del sole

Il culmine delle conoscenze degli elfi del sole è rappresentato dall'alta magia elfica, incantesimi capaci di proteggere un'intera città contro il male, celare un esercito d'invasione o fare crescere un'intera foresta nell'arco di una sola notte. Queste potenti magie non sono prive di rischi, un fatto di cui gli elfi del sole sono acutamente consapevoli fin dalla caduta di Myth Drannor. Anche se gli elfi del sole ricordano ancora i segreti dell'alta magia, rifiutano di condividere le loro conoscenze con chicchessia ed esitano a usare questi poteri al di là dei confini di Evermeet.

Gli elfi del sole godono inoltre di un altro grande vantaggio: una raccolta senza pari di libri di incantesimi, appunti di laboratorio e altre conoscenze accumulate. Per diecimila anni, gli elfi del sole hanno praticato la magia, e le biblioteche di Evermeet ed Evereska sono zeppe di segreti magici che sono troppo numerosi per essere catalogati in maniera appropriata.

Incantesimi e tradizioni magiche

Le arti dell'alta magia sono ancora praticate ad Evermeet dagli elfi del sole, che in quest'epoca annoverano quasi tutti gli alti maghi elfici. Essi custodiscono gelosamente i segreti dell'alta magia, e sono riluttanti ad insegnarne i rudimenti agli altri elfi (si veda la classe di prestigio dell'alto mago elfico, descritta nell'appendice).

Oggetti magici degli elfi del sole

Se gli elfi della luna preferiscono concentrarsi su oggetti magici più piccoli e più facili da costruire, gli elfi del sole li considerano uno spreco di tempo prezioso, da lasciare ai maghi più giovani per fare pratica delle loro abilità. Per un elfo del sole, un oggetto magico deve essere potente e perfetto in ogni suo aspetto. Gli elfi del sole sanno che i loro oggetti magici vengono in possesso anche delle

razze inferiori, e il risultato è che considerano tali oggetti la vera eredità della loro razza. Produrre qualcosa di meno che perfetto significa fare un cattivo servizio alle razze inferiori e alla reputazione degli elfi del sole.

Oggetti magici comuni: Tra gli oggetti più economici degli elfi del sole ci sono le armature celestiali e le cotte di maglia elfiche, che sono fatte di mithral e spesso sono migliorate magicamente.

Magia e conoscenze degli elfi del sole

La religione pervade ogni aspetto della società degli elfi del sole. Questi elfi credono di essere i diretti rappresentanti dei Seldarine nei reami dei mortali, e sono sempre pronti a offrire preghiere di ringraziamento ai loro dei. Queste preghiere e cerimonie sono invariabilmente faccende lunghe e solenni, durante le quali la voce alta, le canzoni allegre o l'adorazione gioiosa sono considerate una mancanza di rispetto. La religione è una cosa seria e solenne per gli elfi del sole: essi adorano tutti i Seldarine in egual misura, e la maggior parte sceglie Corellon Larehtian come divinità patrona.

La devozione degli elfi del sole alla magia, l'abilità con le armi e la superiorità della civiltà elfica implicano che essi nutrono una rispettosa venerazione per il capo del pantheon elfico. Come i loro stessi nobili, Corellon è un capo saggio, generoso e risoluto, che porta nel mondo la bellezza e che difende con tenacia le proprie opere. I chierici della chiesa di Corellon consigliano i sovrani delle comunità degli elfi del sole, e costituiscono il cuore delle loro armate quando devono scendere in campo per difendere le loro terre.

Gli elfi del sole venerano anche Labelas Enoreth, la divinità elfica del tempo, della longevità e della saggezza. Mentre Corellon è visto come il capo divino e protettore degli elfi del sole, Labelas viene riverito come consigliere e fonte di saggezza nelle avversità. I chierici di Labelas sono incaricati di custodire la conoscenza e i documenti degli elfi del sole.

Rapporti con le altre razze

Gli elfi del sole provano affetto per gli elfi della luna, anche se questo affetto è spesso condiscendente, pur se in modo non intenzionale. Temono che i loro cugini della luna siano troppo irriverenti e incostanti, e si sforzano di aiutarli a tornare a un atteggiamento più consono all'appropriato modo di vita elfico per mezzo di severe indicazioni e suggerimenti paterni. Ammirano gli elfi dei boschi e ritengono che incarnino alla perfezione lo spirito elfico di affinità con la natura. Gli elfi del sole hanno buoni rapporti con i loro cugini dei boschi, sebbene la natura schiva di questi ultimi renda i contatti piuttosto rari. Gli elfi del sole sono leggermente confusi nei confronti degli elfi selvaggi, e sperano un giorno di riuscire a civilizzarli.

Gli elfi acquatici sono considerati quasi loro pari, e gli elfi del sole credono che i loro cugini che respirano l'acqua furono collocati nel mondo per portare nel mare ciò che loro stessi portano nelle terre in superficie. Provano grande rincrescimento per le sofferenze degli avariel, e occasionalmente inviano degli esploratori per cercare i nidi degli elfi alati e offrire un posto sicuro sull'isola di Evermeet.

Il pregiudizio degli elfi del sole nei confronti delle altre razze (in particolar modo gli umani) può essere molto intenso. Molti elfi del sole non si degnano nemmeno di rivolgere la parola a un umano, e preferirebbero lasciare che un uomo muoia piuttosto che muovere un dito per salvarlo. Questo atteggiamento è in un certo modo comprensibile, vista la maniera con cui storicamente gli umani hanno trattato gli elfi del sole e le loro terre, ma non serve certo a procurar loro molti amici nei vicini regni degli uomini.

Se c'è una genìa per la quale gli elfi del sole nutrano un disprezzo assoluto, questi sono i drow. Essi considerano gli elfi scuri un abominio e un insulto ai Seldarine, e spesso attaccano a vista i loro odiati nemici. Con il diffondersi ad Evermeet delle notizie sull'invasione drow di Cormanthor, è probabile che un numero sempre maggiore di elfi del sole faccia ritorno sul continente, anche se fosse solo per combattere i drow e costringerli ad andarsene dalle rovine di quella che considerano ancora la loro terra.

Equipaggiamento degli elfi del sole

Quando si parla degli oggetti di manifattura degli elfi del sole, due cose sono sicure: che sono della migliore qualità possibile, e che sono inconcepibilmente vecchi. Viste le loro vite estremamente lunghe e la loro ossessione per la perfezione, gli elfi del sole producono i loro beni molto lentamente, gettandoli via non appena scoprono il benché minimo difetto. Il loro amore per la storia li spinge a conservare e custodire con cura le antichità. Anche un avventuriero elfo del sole alle prime armi potrebbe brandire una spada vecchia di diversi secoli, e potrebbe saperne declamare con dovizia di dettagli la storia e il lignaggio dei suoi precedenti proprietari.

Gli elfi del sole preferiscono l'oro per gli elementi decorativi e il mithral per qualsiasi oggetto che deve essere robusto, come le armi e le armature; sanno anche come produrre oggetti in vetroacciaio (descritto nell'appendice), sebbene abbiano finora utilizzato questo materiale trasparente solo ad Evermeet e nell'enclave segreta di Evereska.

Armi e armature

Le armi e le armature degli elfi del sole sono soltanto di rado di qualità inferiore a perfetta. Sono considerate opere d'arte a tutti gli effetti, e in battaglia vengono portate o indossate con orgoglio. Gli elfi del sole sono famosi per produrre alcune delle più squisite cotte di maglia di tutto Faerûn. Alcune corazze di maglia elfiche contengono addirittura i testi completi di antiche opere degli elfi, con le parole incise minuziosamente negli anelli stessi dell'armatura.

Gli elfi del sole costruiscono anche altri tipi di corazze, incluse splendide e affusolate armature complete. Anche se la qualità delle loro armature può tranquillamente rivaleggiare con i migliori prodotti dei nani, gli elfi del sole sono talmente ossessionati dal perfezionare ogni minimo dettaglio delle loro creazioni che nel tempo che ci vuole a uno di loro per completare un'armatura, un fabbro nanico ne può sfornare almeno una dozzina di pari qualità, anche se meno appaganti per l'occhio.

Animali domestici

A differenza delle altre sottorazze elfiche, gli elfi del sole non tengono solitamente animali da compagnia nelle loro case o città. Le loro comunità sono in pace con la natura, e gli elfi del sole accolgono con gioia la compagnia di qualsiasi animale che si trovi a passare nella zona o scelga di fare la sua tana nei pressi o dentro una città. Quando si tratta di difendere le loro case, gli elfi del sole sono molto più inclini ad invocare l'aiuto di potenti esterni o elementali, anziché delle bestie dal cuore gentile o delle creature dei boschi.

Gli elfi del sole sono inoltre i migliori cavallerizzi tra tutte le sottorazze elfiche, sebbene diano la preferenza alle creature alate come pegasi e aquile giganti, piuttosto che ad animali più convenzionali.

Gnomi

Laboriosi, intelligenti e di buon cuore, gli gnomi hanno pochi nemici. Non sono una razza numerosa, e per molti secoli sono sopravvissuti e hanno prosperato tenendo un profilo basso. Evitando di farsi notare dalla gente più grande ossessionata dagli imperi e dalle potenti magie, gli gnomi si sono diffusi in silenzio per tutto il Faerûn fondando piccoli insediamenti e villaggi nascosti, che spesso passano completamente inosservati dai loro vicini.

Esistono tre tipi diversi di gnomi su Toril: gli gnomi delle profondità, gli gnomi delle foreste e gli gnomi delle rocce. Tutti quanti condividono una bassa statura (sono alti poco più della metà di un umano adulto), alcuni innati doni magici, e un grande amore per le gemme. I furtivi gnomi delle profondità, conosciuti anche come svirfneblin, abitano nei recessi più remoti del Sottosuolo. I minuscoli (anche per gli gnomi) gnomi delle foreste sono ancora più schivi e timidi degli svirfneblin. Gli gnomi delle rocce sono la più estroversa e numerosa delle tre popolazioni gnomesche: la loro natura curiosa li attira al di fuori dei loro ben nascosti villaggi e dimore di clan e li stimola ad esplorare il mondo esterno.

In tutto il Faerûn, gli gnomi svolgono il ruolo di intermediari tra le altre razze e popoli. Sono pochi quelli che possono annoverare gli gnomi fra i loro amici, ma ancora meno quelli che li considerano dei nemici. Anche se gli gnomi non sono riusciti a evitare i grandi cataclismi e sconvolgimenti del passato, pochi di loro si sono mai immischiati nelle guerre di Faerûn, restando per lo più su delle posizioni di neutralità. C'è chi dice che andò così perché gli gnomi sono dei codardi, terrorizzati dalla prospettiva di restare coinvolti nelle faccende violente della gente grande. In realtà, gli gnomi possono fare mostra di un coraggio e di una risolutezza fisica che farebbe vergognare i popoli più alti di loro, ma stanno molto attenti a scegliere con cura le loro battaglie. Rimangono neutrali perché le guerre vengono di solito combattute per scopi in cui gli gnomi hanno poco interesse, come i diritti di commercio o di colonizzazione, oppure per l'impulso di raggiungere e detenere il potere sul mondo.

Mentre i regni degli umani continuano da sempre la loro costante espansione e raggiungono le aree remote in cui sono nascosti gli insediamenti degli gnomi, alcuni di questi hanno iniziato a mettere in dubbio la loro tradizionale dottrina di non interferenza. Si direbbe infatti che anche se agli gnomi non interessa andare a invischiarsi nel mondo violento delle altre razze, quel mondo stia già bussando alla loro porta collettiva.

Storia della razza

Nei miti degli gnomi, gli dei del pantheon gnomesco nacquero in forma di gemme o ricche vene di minerali nel cuore stesso del mondo, e poi vennero esposti dalla naturale erosione delle acque sotterranee. In questo senso, gli dei degli gnomi sono vecchi quanto il mondo stesso, dal momento che sono sempre stati una parte di esso. Il folklore gnomesco sostiene che i primi gnomi nacquero a loro volta dalle gemme scoperte da Garl Glittergold, il capo del pantheon di questa razza. L'Attento Protettore scoprì una grotta sigillata che conteneva innumerevoli gemme incastonate in vene di prezioso minerale. Quando Garl lucidò le gemme e alitò su di esse, le pietre preziose si aprirono come germogli lasciando uscire i primi gnomi. Prima di condurlo fuori, nel mondo esterno, Garl raccontò una storiella divertente al suo nuovo popolo, infondendo in esso il riso e uno spirito birbone. Quegli gnomi che erano nati dai diamanti scelsero di vivere sotto terra, e divennero gli gnomi delle rocce. Quelli nati dagli smeraldi decisero di abitare in mezzo ai grandi alberi, e divennero gli gnomi delle foreste. Quelli nati dai rubini si avventurarono nelle profondità più remote del sottosuolo, e divennero gli gnomi delle profondità.

Gemme preziose

Sfortunatamente, si sa ben poco della storia antica degli gnomi, a parte i loro stessi miti. I popoli come i nani, gli elfi e gli umani hanno dato vita a vasti imperi e combattuto grandi guerre con legioni di soldati coperti di acciaio e terribili magie capaci di devastare la terra, ma gli gnomi non hanno mai fatto niente del genere, né mai si sono radunati in un'unica regione nativa o si sono combattuti fra loro, come fecero invece gli halfling di Luiren. La storia razziale degli gnomi non è un arazzo vasto e maestoso, ma piuttosto sono cento fili intessuti un po' qui e un po' là nell'arazzo che è il continente di Faerûn, nessuno dei quali tocca mai l'altro. È la storia di centinaia di villaggi separati e nascosti, di clan e di dimore individuali, poche delle quali furono mai coinvolte nei grandi e tragici eventi delle terre in cui giacciono nascoste.

Illustrazione di Dennis Cramer

Gli gnomi sono conosciuti talvolta come il Popolo Dimenticato, e questa è una descrizione che calza a pennello. Pochi gnomi hanno mai onorato (o tormentato) i pensieri e le preoccupazioni dei potenti, e persino gli gnomi stessi sanno ben poco di quello che è successo al loro popolo nei secoli passati. Per quanto ne sanno loro, sono sempre stati nel Faerûn, e hanno sempre vissuto in posti segreti e insediamenti nascosti... cosa che si aspettano di fare anche nei tempi a venire.

Gnomo delle foreste

Regioni: Aglarond, Grande Valle, regione degli gnomi delle foreste.
Talenti razziali: Amico Animale, Gnomo delle Foreste Ingannatore.
Modificatore di livello: +1.

Se gli gnomi delle profondità sono considerati da alcuni le pecore nere della specie gnomesca (ma questo titolo andrebbe più propriamente riservato agli spriggan), allora gli gnomi delle foreste sono i cugini timidi. Sono così schivi che molte volte i popoli più grandi li hanno "scoperti", solo per rendersi conto che hanno vissuto vicino a loro senza farsi vedere per secoli interi. Gli gnomi delle foreste sono così silenziosi e così dolorosamente timidi che fanno grandi sforzi per evitare ogni contatto con gli altri, a meno che non ci sia una forte necessità di infrangere il loro silenzio.

Mentre gli gnomi delle rocce sono loquaci e amichevoli, e quelli delle profondità sono arcigni e riservati, gli gnomi delle foreste sono praticamente invisibili, la vera e propria "tappezzeria" del popolo gnomesco. Hanno un grande amore per la natura, e specialmente per le foreste profonde e tranquille situate il più lontano possibile dalla civiltà o dall'abitazione di chiunque. Per questa ragione, molte persone (incluse le altre sottorazze di gnomi) non hanno mai visto in vita loro uno gnomo delle foreste.

La maggior parte degli gnomi delle foreste sono creature estremamente solitarie, che preferiscono essere lasciate in pace dalle altre razze, ma quando si trovano in mezzo a quelli del loro popolo, sono leggermente meno introversi. Si considerano i custodi delle foreste in cui vivono, e l'unico modo certo di provocare un attacco da parte degli gnomi delle foreste è quello di danneggiare direttamente i loro alberi adorati.

Gli gnomi delle foreste sono i più piccoli tra gli gnomi, e sono alti in media solo da 60 a 75 cm. Persino lo gnomo delle foreste più alto non si avvicina nemmeno ai 90 cm di altezza. Di solito pesano sugli 11,2-13,5 kg. A differenza di altri gnomi, portano barbe e capelli lunghi, che spesso arrivano quasi ai piedi quando sono lasciati liberi. I maschi tagliano spesso la barba in una punta sottile, oppure la arricciano in due spine pelose simili a corna, che sporgono dai lati delle loro facce. La loro pelle è del colore della corteccia degli alberi, e i loro occhi sono di solito castani o blu. I capelli sono neri o castani, e con l'età diventano grigi o bianchi.

Gli gnomi della foresta possono vivere in media fino a 400 anni, anche se alcuni di loro arrivano anche un po' più avanti, e usano le seguenti caratteristiche degli effetti dell'invecchiamento anziché quelli indicati nella Tabella 6-5 del *Manuale del Giocatore*:

Gnomo delle foreste	150	225	300	+4d% anni

Gli gnomi delle foreste sono insolitamente piccoli; utilizzare le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelle indicate nella Tabella 6-6:

Gnomo delle foreste			
60 cm	+ (1d10) x 2,5 cm	11,25 kg	x (1) x 0,45 kg
Gnoma delle foreste			
60 cm	+ (1d6) x 2,5 cm	9 kg	x (1) x 0,45 kg

Storia

Gli gnomi delle foreste hanno avuto un impatto sulla storia di Faerûn ancora minore di quello degli gnomi delle rocce o delle profondità. Probabilmente hanno salvato per secoli diverse foreste dal taglio indiscriminato, ma i loro sforzi sono raramente riconosciuti, dal momento che non li si vede quasi mai. Fra loro, spesso identificano gli anni in base ad eventi significativi (sia positivi che negativi) che accadono al loro villaggio o la foresta in cui vivono, ma per un estraneo questi dettagli sembrerebbero triviali e di scarso interesse.

Atteggiamento mentale

La grande maggioranza di gnomi delle foreste vorrebbe soltanto essere lasciata in pace per godersi la bellezza della propria dimora alberata. Non sono particolarmente diffidenti nei confronti della gente estranea al loro villaggio, e non odiano quelli che trattano i boschi con rispetto. Tuttavia, proprio non riescono a vedere come persone del genere potrebbero provare qualsiasi interesse per loro e per il loro semplice stile di vita.

Quasi tutti gli gnomi delle foreste incontrati al di fuori delle loro case sono illusionisti, sebbene talvolta, nei casi di impellente necessità, si facciano vedere anche chierici e druidi. Gli illusionisti aiutano a tenere nascosti al mondo esterno gli gnomi, le loro case e le loro attività; i chierici e i druidi, da parte loro, si sforzano con grande impegno di mantenere in buona salute la loro dimora forestale.

Per lo più gli gnomi delle foreste non vedono alcuna necessità di lasciare le loro case, ma certe volte questo è inevitabile. Gli avventurieri gnomi delle foreste potrebbero essere alla ricerca di una soluzione per qualche problema a casa, o forse sperano di imparare qualcosa di più sulle aree circostanti in modo da poter difendere meglio la loro comunità dalle minacce che altrimenti rimarrebbero sconosciute.

Personaggi gnomi delle foreste

Sono pochi gli gnomi delle foreste che intraprendono la professione dell'avventuriero, preferendo concentrarsi sull'artigianato o la silvicoltura e diventare esperti nelle relative abilità. Amano le canzoni di tutti i tipi, e alcuni di loro diventano dei buoni bardi, anche se timidi. Gli gnomi delle foreste sono di natura rispettosa e si adattano bene alla carriera di chierico o druido, mentre quelli che scelgono classi come guerriero o ranger sono pressoché inesistenti. A causa delle loro piccole dimensioni e natura furtiva, gli gnomi delle foreste hanno buone basi per la professione di ladro, e sono particolarmente utili nelle mansioni di esploratori o spie per le loro isolate comunità. Gli gnomi delle foreste studiano le arti arcane come loro forma di difesa più efficace contro la "gente grande" che altrimenti li spazzerebbe via, e molti diventano maghi specialisti nella scuolla di Illusione.

Classe preferita: La maggior parte degli gnomi delle foreste svolge la professione dell'illusionista, che di conseguenza è da considerarsi la loro classe preferita. Comunque, la classe del chierico occupa un secondo posto molto vicino. Chierico/illusionista, chierico/guerriero e illusionista/ladro sono le combinazioni multiclasse più comuni.

Società degli gnomi delle foreste

La vita di uno gnomo delle foreste è idilliaca. Mangiano solo quello che riescono a raccogliere: per lo più frutta, noci e bacche, con la rara aggiunta di carne. Le comunità degli gnomi delle foreste annoverano di frequente meno di un centinaio di abitanti,

e possono essere piccole come una singola famiglia. Le abitazioni in questi minuscoli villaggi sono spesso scavate nel tronco di querce maestose, e dissimulate così bene che la maggior parte della gente non riuscirebbe a capire che in quell'albero vivente si cela la dimora di qualcuno (per individuare la casa dello gnomo occorrerà una prova di Sopravvivenza con CD 20); gli gnomi delle foreste druidi hanno imparato molto tempo fa come creare queste abitazioni senza fare alcun male all'albero. Le case sono spesso lontane decine di metri le une dalle altre, cosa che dà alle famiglie un buon grado di riservatezza. L'interno delle case è costituito da diverse piccole stanze poste una sopra l'altra e collegate fra loro da botole e scalette. Ogni stanza è alta solo 1,2 metri, cosa che rende un'eventuale visita piuttosto scomoda per le persone grandi che non dispongano di un ausilio magico di qualche tipo. La maggior parte di queste stanze cilindriche sono dotate di finestre per lasciare entrare la luce del sole, ma queste sono camuffate così abilmente nella corteccia dell'albero da risultare quasi impossibili da individuare dall'esterno.

La comunità si riunisce normalmente all'interno di camere sotterranee, di solito scavate nel terreno del posto e poi rinforzate con pietre e travi di legno. Ogni casa del villaggio è collegata alla camera sotterranea per mezzo di una stretta galleria larga appena a sufficienza per lasciar passare uno gnomo delle foreste adulto.

La maggior parte degli gnomi delle foreste trascorre le sue giornate occupandosi della foresta e andando in cerca di cibo. Alcuni si dedicano alla ricerca di gemme sotterranee (preferiscono soprattutto gli smeraldi), mentre altri realizzano gioielli di qualità straordinaria. Il disegno dei gioielli prodotti dagli gnomi delle foreste è ricco di riferimenti alle loro dimore boscose: alberi, fiori, animali del posto e così via.

Gli gnomi delle foreste permettono ai loro bambini di fare ciò che vogliono, e questi passano le loro giornate a giocare a poca distanza dai genitori, osservando il modo in cui gli adulti trattano l'ambiente in cui vivono. Questi bambini imparano come ci si comporta in base all'esempio degli altri gnomi, e il risultato è un rispetto quasi religioso per la vita formicolante delle foreste che stanno intorno a loro. Gli gnomi delle foreste rispettano i loro anziani, e il membro più vecchio della comunità è di solito quello che detiene l'autorità, indipendentemente dal sesso. Questi gnomi hanno una politica estremamente semplice: per lo più, il patriarca o la matriarca agisce semplicemente come saggio consigliere. Di conseguenza, gli gnomi delle foreste agiscono come un gruppo omogeneo solo quando si trovano tutti d'accordo su una precisa linea di azione.

Uno gnomo delle foreste evita il Popolo Alto

Al di fuori delle loro case, gli gnomi delle foreste sono dei solitari. Se ci sono due o più di loro, formeranno un gruppetto a parte, bisbigliando sottovoce a ogni minimo avvenimento. In questi casi, lo gnomo più anziano viene formalmente considerato il capo del gruppo.

Linguaggio e istruzione

Gli gnomi delle foreste parlano Comune, Gnomesco e Silvano. Quando imparano un linguaggio addizionale, spesso si tratta dell'Elfico, ma potrebbe benissimo essere Halfling, Treant o la lingua umana della regione circostante. Quegli gnomi delle foreste che combattono per difendere le loro case acquisiscono talvolta anche qualche rudimento di Draconico, Goblin od Orchesco, in modo da poter parlare con i loro aggressori e, se possibile, spiarli.

Gli gnomi delle foreste hanno la capacità speciale di poter *parlare con gli animali* a volontà, e mettono a buon frutto questo talento, persuadendo gli animali della foresta a tenere d'occhio gli intrusi e riferire qualsiasi tipo di problema che si verifichi entro i confini del bosco.

Tutti i personaggi gnomi delle foreste sanno leggere e scrivere, ad eccezione dei barbari. Il prossimo gnomo della foresta barbaro che i personaggi incontreranno sarà molto probabilmente il primo, e quasi certamente anche l'ultimo.

Caratteristiche e capacità razziali

Gli gnomi delle foreste possiedono tutti i tratti razziali gnomeschi elencati nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- Bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. Questo bonus sale a +8 quando lo gnomo si trova in un ambiente forestale (il bonus si aggiunge a quello che già possiedono per la loro taglia Piccola).
- Bonus razziale di +1 agli attacchi contro coboldi, orchi, goblinoidi e umanoidi rettili.
- Linguaggi automatici: Comune, Gnomesco, Silvano. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Goblin, Halfling, Treant e Orchesco.
- Capacità magiche: A volontà - *parlare con gli animali* e *passare senza tracce*. Considerare queste capacità come incantesimi lanciati da un druido di livello equivalente a quello del personaggio. Queste si aggiungono alle normali capacità degli gnomi di lanciare determinati trucchetti, ma lo gnomo le può usare soltanto su se stesso e non su qualcun altro.
- Classe preferita: Illusionista.
- Modificatore di livello: +1. Gli gnomi delle foreste sono assai più furtivi rispetto agli altri personaggi, e possiedono potenti capacità magiche. Sono leggermente più potenti e avanzano di livello più lentamente rispetto alle razze più comuni di Faerûn. Si veda la Tabella 1, nell'introduzione.

Illustrazione di Dennis Cramer

Magia e conoscenze degli gnomi delle foreste

Come tutti gli gnomi maghi, anche gli gnomi delle foreste preferiscono le illusioni a qualsiasi altra scuola di magia. Questo popolo schivo preferisce usare questi incantesimi per nascondere l'esistenza loro e delle loro case. Se qualche estraneo si avvicina troppo, spesso gli gnomi delle foreste illusionisti usano altre illusioni per distrarre l'intruso e attirarlo lontano dalla loro comunità. Quando uno gnomo delle foreste si trova nell'effettiva necessità di parlare con gli estranei, tipicamente userà le illusioni per camuffare se stesso come un membro della razza del suo interlocutore, per meglio dissimulare la vicinanza dei suoi fratelli gnomi.

I chierici sono importanti per gli gnomi delle foreste, più di quanto non lo siano per le altre sottorazze gnomesche. Questi incan-

tatori usano i loro poteri per aiutare ad aver cura della foresta in cui vivono. Guariscono spesso gli animali, specialmente quelli che sono stati feriti dalle frecce o dalle trappole di qualche cacciatore.

Gli gnomi delle foreste diventano anche degli ottimi druidi. Il loro atteggiamento elusivo e il loro rispetto per la natura si accorda bene con l'antica tradizione druidica; tuttavia, pochi di loro sono abbastanza estroversi per unirsi a una società di druidi. Quelli che ci riescono trovano spesso che lo sforzo valga la pena, poiché diventano molto più efficienti nel proteggere le loro dimore boscose.

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

Quasi tutti gli gnomi delle foreste sono illusionisti, chierici o druidi. La loro magia tende ad assumere il loro stesso carattere: non appariscente, ma utile restando sullo sfondo. Di conseguenza, essi prediligono incantesimi utilitaristici di lunga durata, piuttosto che le illusioni più spettacolari apprezzate dai loro cugini, gli gnomi delle rocce.

Tradizione magica: Gli gnomi delle foreste trovano particolarmente utili gli incantesimi di allucinazione, per cui scelgono spesso il talento Gnomo delle Foreste Ingannatore (descritto nell'appendice).

Divinità degli gnomi delle foreste

Gli gnomi delle foreste sono i più devoti tra tutti gli gnomi, e la loro venerazione per l'ambiente naturale che li circonda si trasferisce abbastanza facilmente agli dei che lo hanno creato. I sacerdoti degli gnomi delle foreste iniziano sempre ogni loro adunanza con una solenne benedizione. Spesso è proprio il sacerdote la colla che che tiene insieme i membri distanti della sua comunità.

Baervan Wildwanderer è la divinità patrona della maggior parte degli gnomi delle foreste. Come suggerisce il suo nome (che significa "colui che cammina nei luoghi selvaggi"), questo dio si trova a suo maggior agio nei posti remoti che gli gnomi delle foreste chiamano casa. Li ha incaricati personalmente di aver buona cura delle loro dimore boschive, e per questo gli gnomi gli devono eterna gratitudine. Si tratta di un fardello che sono ben contenti di portare. I chierici di Baervan consigliano spesso i fedeli sul modo migliore di curare e salvaguardare l'ambiente della foresta.

Anche la fede di Segojan Earthcaller è abbastanza popolare tra gli gnomi delle foreste. Segojan insegnò loro l'imperituro rispetto per i loro amici più intimi, gli animali con i quali condividono i boschi. Molti gnomi delle foreste guerrieri indossano armature coperte di radici o erba per dimostrare la loro venerazione per la divinità.

Per gli gnomi delle foreste, Urdlen rappresenta il grande ignoto, cioè ogni cosa che sta sopra, intorno e addirittura sotto le loro dimore boschive: in altre parole, tutte le cose di cui gli gnomi delle foreste hanno più paura. Tuttavia, in una giornata di sole nei boschi, Urdlen e i terrori che rappresenta sembrano davvero molto lontani. Apparentemente anche questo dio oscuro apprezza gli sforzi che gli gnomi compiono per preservare le loro case, dal momento che solo di rado mette piede in esse.

Rapporti con le altre razze

Non è che gli gnomi delle foreste non andrebbero d'accordo con le altre razze; è solo che le evitano così tanto che raramente hanno la possibilità di interagire con esse. Quando incontrano degli estranei cortesi e rispettosi, gli gnomi delle foreste possono dimostrarsi all'altezza dell'occasione, seppure con timidezza. Se gliene si dà la possibilità, possono diventare gli amici più risoluti che ci siano.

Quegli gnomi delle foreste che hanno incontrato degli estranei preferiscono su tutti gli gnomi delle rocce, gli elfi (specialmente gli elfi dei boschi e gli elfi selvaggi) e gli halfling (in particolare gli halfling degli spiriti). Questo avviene perché queste razze condividono il rispetto che gli gnomi delle foreste hanno per l'ambiente naturale che le circonda.

Per quanto riguarda il resto delle razze standard per i personaggi giocanti, gli gnomi delle foreste non le conoscono o non hanno per loro un particolare interesse; tuttavia, nutrono un odio di lunga data nei confronti di orchi, coboldi e lucertoloidi, che si basa sul modo con cui queste razze abusano delle foreste e della natura in generale. Sono anche piuttosto diffidenti nei riguardi degli umani, visto che i boscalioli, i trapper e i cacciatori umani sono riusciti a danneggiare più di una foresta nonostante i migliori sforzi degli gnomi.

Equipaggiamento degli gnomi delle foreste

Gli gnomi delle foreste non possiedono un equipaggiamento razziale insolito, sebbene tendano a preferire le armi contundenti. Dopo aver visto usare anche troppo spesso le asce sugli alberi, gli gnomi delle foreste detestano queste armi... e talvolta anche coloro che le usano.

ANIMALI DOMESTICI

Gli gnomi delle foreste non allevano bestiame o animali di altro tipo. Gli animali della foresta sono i loro amici, non creature da uccidere o addomesticare. Si dice che abbiano fatto amicizia con ogni tipo di creature naturali dei boschi, sebbene tendano a preferire quelle che si avvicinano alla loro taglia, come volpi, scoiattoli e simili.

Regione degli gnomi delle foreste

Questi gnomi sono creature riservate, e di conseguenza la maggior parte di loro proviene dalla regione degli gnomi delle foreste descritta qui di seguito.

Classi preferite: Bardo, chierico, druido, mago. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio gnomo delle foreste di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Comune, Gnomesco e Silvano.

Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gnoll, Goblin, Halfling, Orchesco.

Talenti regionali: Amico Animale, Forestale.

Equipaggiamento bonus: (A) mazza leggera* o mezza lancia*; oppure (B) bacchetta di *cura ferite leggere* (1° livello, 20 cariche).

Gnomo delle profondità (svirfneblin)

Regioni: Il Nord, regione degli gnomi (delle profondità), Silverymoon.

Talenti razziali: Amico Animale, Evoca Elementale della Terra.

Classe di prestigio razziale: Gnomo delle brecce.

Modificatore di livello: +3. Fare riferimento a pagina 15 del libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* per i tratti razziali degli gnomi delle profondità.

Illustrazione di Dennis Cramer

Gli gnomi delle profondità sono la cosa che nella famiglia gnomesca si avvicina di più ad una "pecora nera". Molti abitanti della superficie accomunano gli gnomi delle profondità con i loro vicini malvagi, i drow e i duergar, ritenendoli nulla più che un riflesso maligno degli amichevoli gnomi delle rocce con i quali hanno maggiore familiarità. In realtà, gli svirfneblin sono dotati di buon cuore esattamente come i loro cugini più solari. Tuttavia, dopo aver passato secoli ad affrontare i pericoli quotidiani della vita nel Sottosuolo, essi sono diventati comprensibilmente più diffidenti nei confronti di tutti i forestieri.

Paragonati ai loro parenti meglio conosciuti, gli gnomi delle rocce, gli svirfneblin appaiono grigi e senza vita come le caverne sotterranee in cui scelgono di stabilire le loro dimore. Si tengono nascosti per paura degli estranei, una paura nata da troppe brutte esperienze provocate da persone di quel genere. Per uno gnomo delle profondità, le uniche persone di cui ci si può fidare sono gli altri svirfneblin del villaggio, e preferibilmente appartenenti alla sua famiglia. Da tutti gli altri, è meglio tenersi alla larga.

Nei confronti degli stranieri, la maggior parte degli gnomi delle profondità sono anche troppo scontrosi, riservati e diffidenti. Tuttavia, quando sono soli con quelli della loro razza, sono amichevoli e rispettosi gli uni degli altri. Poche persone estranee a una comunità di svirfneblin hanno mai visto questo lato più piacevole degli gnomi delle profondità, e da parte loro, gli svirfneblin proverebbero orrore se sapessero di essere osservati da un estraneo; considerano infatti molto maleducata qualsiasi persona che li guardi fissamente (o che li guardi e basta).

Gli gnomi delle profondità sono gente grinzosa e con le estremità callose, senza un filo di grasso sul corpo nerboruto. La loro pelle è del colore dei sassi in mezzo ai quali vivono, come se fossero scaturiti dalla pietra stessa. Hanno occhi grigio scuro, tendenti al nero; i capelli hanno un colore simile, anche se li si vede soltanto sulle femmine, dal momento che i maschi sono completamente calvi e privi di barba.

Gli gnomi delle profondità hanno una vita breve, secondo gli standard gnomeschi, e raggiungono la maturità all'età di 20 anni. Utilizzare le seguenti caratteristiche degli effetti dell'invecchiamento anziché quelli indicati nella Tabella 6-5 del *Manuale del Giocatore*:

Gnomo delle profondità	80	120	160	+2d% anni

Come le loro vite, anche gli svirfneblin sono corti e robusti. Sono alti in media fra 90 e 105 cm, e sono più magri dei loro cugini di superficie, anche se il loro peso è uguale (circa 18/20 kg) a causa della loro densità muscolare. Sono poco più che tendini d'acciao e ossa dure come la pietra.

Storia

Sebbene gli gnomi abbiano per lo più poca necessità di registrare la loro storia e tendano a preferire vivere il presente, gli gnomi delle profondità sono i peggiori di tutti. Non hanno nemmeno un calendario formale, né hanno modo di conoscere l'avvicendarsi dei giorni. Vivendo lontano dalla luce del sole, l'idea stessa di notte e giorno è del tutto aliena per loro. Dozzine di città degli svirfneblin giacciono sparse nel Sottosuolo di Faerûn, e molte altre dozzine sono di certo state fondate e abbandonate nel corso degli anni, ma tra tutti questi insediamenti, la storia di solo uno di essi è conosciuta nei dettagli anche da coloro che non sono gnomi delle profondità: Blingdenstone.

Blingdenstone fu fondata nel -690 CV da diversi clan di gnomi delle profondità che stavano fuggendo verso ovest dal Sottosuolo di Netheril, che era caduto sotto il dominio degli spaventosi phaerimm. Nonostante la vicinanza di una potente città dei drow (Menzoberranzan) e una roccaforte duergar altrettanto forte (Gracklstugh), gli gnomi delle profondità gettarono in questo punto le basi della loro città a causa della presenza di ricche vene di arandur e altri metalli e minerali esotici. Per quasi duemila anni, gli gnomi delle profondità continuarono con il loro lavoro di fabbri e minatori, evitando i loro vicini malvagi e rafforzando le difese di Blingdenstone per il giorno inevitabile in cui i loro nemici sarebbero arrivati per combatterli.

Quel giorno venne nel 1338 CV, anche se Re Schnicktick e la Regina Fricknarti non avrebbero mai potuto prevedere in che modo si sarebbe verificato. Drizzt Do'Urden, un nobile drow rinnegato, arrivò alle porte di Blingdenstone dopo anni di esilio nel Sottosuolo, e trovò asilo tra gli gnomi delle profondità. Anche se Drizzt rimase tra gli svirfneblin solo per un breve periodo di tempo, gli eventi del suo esilio portarono infine a un attacco su larga scala da parte dei drow contro la cittadella nanica di Mithral Hall nel 1358 CV. La rotta d'invasione passava troppo vicino a Blingdenstone, e gli gnomi delle profondità scelsero di abbandonare la città. Una volta che l'esercito dei drow fu passato, Belwar Dissengulp e altri guardiani svirfneblin convinsero Re Schnicktick ad unirsi alle forze dei difensori di Mithral Hall. Gli gnomi delle profondità e i loro alleati nani inflissero una clamorosa sconfitta alle armate di Menzoberranzan nella battaglia della Valle del Custode, e i Menzoberranyr non dimenticarono mai che gli svirfneblin avevano contribuito alla loro umiliazione.

Nel Marpenoth del 1370 CV, le Madri Matrone di Menzoberranzan si presero la loro vendetta. Evocando decine di potenti demoni e bebilith, scatenarono un'ondata di demoni assassini che travolse le difese di Blingdenstone. Migliaia di gnomi morirono nella caduta della città, e molte altre migliaia furono catturate dagli schiavisti drow che attendevano fuori delle porte di accesso nelle mura. Un piccolo numero di gnomi delle profondità riuscì a scappare, come profughi, fino a Mithral Hall e Silverymoon. Scacciati dalle loro case, questi svirfneblin hanno ricevuto un caldo benvenuto da parte dei loro antichi alleati, ma le prospettive di poter fare ritorno a casa sono nel migliore dei casi davvero molto remote.

Atteggiamento mentale

Cinici e accigliati, gli gnomi delle profondità sono rassegnati a quello che la vita ha riservato per loro. Trascorrono i loro giorni sbarcando il lunario a fatica nelle gallerie sotterranee vicino alle loro case. I maschi per lo più scavano alla ricerca di gemme preziose, mentre le femmine (che molto raramente sono viste al di fuori dei confini del villaggio) raccolgono cibo, si occupano dei bambini e svolgono le faccende domestiche. Pochi svirfneblin aspirano a qualcosa di diverso dal vivere le loro vite, concentrandosi tranquillamente nel fare il proprio lavoro nel miglior modo possibile.

Gli svirfneblin conoscono letteralmente poca o nessuna luce nelle loro esistenze. Per evitare di farsi individuare dagli altri abitanti del Sottosuolo, ogni volta che è possibile evitano di usare il fuoco per cuocere i cibi o per scaldarsi; invece, si affidano estesamente alla loro scurovisione, percependo quindi il mondo soltanto in bianco e nero. Gli gnomi delle profondità vivono e lavorano nelle tenebre eterne unicamente a causa del loro amore ossessionante per le gemme. Quasi tutti i maschi passano la loro intera vita a cercare di estrarre dalla terra le pietre preziose, tra le quali i rubini sono i loro preferiti.

Gli estranei considerano spesso gli gnomi delle profondità come creature irrimediabilmente astiose e diffidenti. Anche se esistono senza dubbio delle basi per questo pregiudizio, questo atteggiamento degli svirfneblin non è che il risultato delle tecniche di sopravvivenza che hanno dovuto adottare per sopportare il loro ambiente aspro e implacabile. I suoni di qualsiasi tipo, e specialmente le voci, viaggiano in modo strano nel Sottosuolo, e hanno la tendenza ad attirare dei visitatori. Secondo l'esperienza della maggior parte degli gnomi delle profondità, questi visitatori hanno sempre le peggiori intenzioni, per cui anche quando uno svirfneblin incontra un estraneo davvero amichevole, di solito sarà troppo

sospettoso per rispondergli in una maniera simile. Potrebbe alla fine prendere in simpatia uno svirfneblin proveniente da un altro villaggio, ma anche per questo ci vorrà del tempo.

Anche se gli avventurieri gnomi delle profondità sono rari, *alcuni di essi cedono alla innata curiosità gnomesca* riguardo il mondo al di fuori delle caverne e delle gallerie minerarie che costituiscono la loro vita di tutti i giorni. Questo è specialmente vero per quegli illusionisti svirfneblin che bramano di imparare di più sulla natura della scuola di magia che hanno scelto, ma ai quali non basta l'istruzione che possono ottenere negli isolati villaggi in cui vivono. I cercatori svirfneblin vengono inoltre occasionalmente incontrati nel Sottosuolo a grande distanza dalle loro case, alla ricerca di nuove vene promettenti da scavare per estrarne i loro adorati rubini.

PERSONAGGI GNOMI DELLE PROFONDITÀ

Gli svirfneblin si incontrano raramente al di fuori della loro società. Quando questo avviene, di solito si tratta di un cercatore solitario, un illusionista solitario o un gruppo di guerrieri che si sono allontanati dal villaggio nativo per un motivo o per l'altro. Tipicamente, gli gnomi delle profondità lasciano le loro case a causa di una profonda e durevole curiosità nei riguardi del mondo esterno, un desiderio ardente di trovare altri rubini o la necessità di cercare aiuto per affrontare qualche creatura o evento con cui non possono sbrogliarsela da soli. Gli avventurieri svirfneblin sono più comunemente guerrieri, ranger, ladri o maghi (in particolare illusionisti). Furtivi per natura, essi scoprono che le abilità sviluppate per sopravvivere ai pericoli del Sottosuolo sono anche molto utili per un avventuriero ranger o ladro.

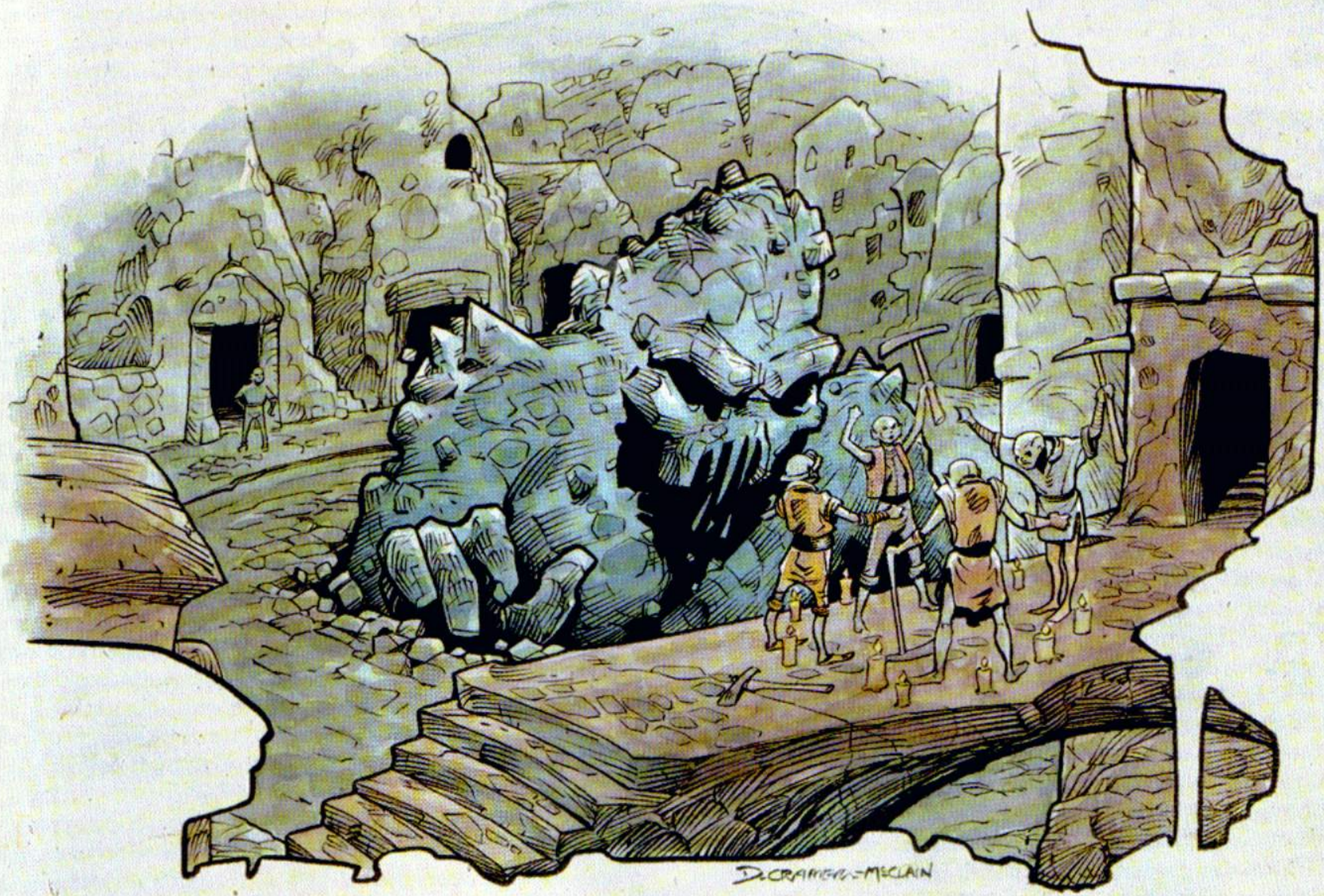
Classe preferita: Come tutti gli gnomi, gli svirfneblin possono diventare maghi di talento, in particolare illusionisti. Con i poteri di un illusionista, uno gnomo delle profondità può tenersi nascosto alla vista degli altri fino a che non decide di mostrarsi. Può restare occultato, nascondere la sua casa e i suoi amici e ingannare o mettere i nemici su una falsa pista. Gli svirfneblin hanno imparato che un nemico che non li può individuare non può nemmero far loro del male.

Classi di prestigio: Alcuni degli gnomi delle profondità più robusti sono bravissimi a combattere negli spazi ristretti che si trovano dentro e nei pressi di una città svirfneblin e aspirano a diventare gnomi delle brecce, potenti guerrieri incaricati della difesa delle loro dimore cavernicole. In una galleria di dimensioni appropriate, un solo gnomo delle brecce può respingere per un periodo di tempo indefinito anche una forza d'invasione di cospicua superiorità numerica. Si veda la descrizione della classe di prestigio dello gnomo delle brecce, nell'appendice.

società degli gnomi delle profondità

Le comunità degli svirfneblin sono insediamenti sotterranei situati a grande profondità sotto la superficie di Toril. La parte centrale della città è di solito contenuta in una grande caverna, e ogni genere di grotte secondarie, camere e persino edifici sono collegate ad essa da un complesso sistema di stretti corridoi e di scale a chiocciola. Quando un insediamento viene colonizzato per la prima volta, i membri più importanti del clan svirfneblin scelgono di solito le stalagmiti più grandi della grotta e le scavano per trasformarle nelle loro case. La maggior parte degli altri gnomi, però, deve scavare le proprie dimore nel pavimento o nelle pareti della caverna.

Per gli standard delle comunità gnomesche, le città degli svirfneblin sono grandi, e di solito ospitano circa un migliaio di abitanti. Tuttavia, questi insediamenti sono molto più isolati tra loro anche del più remoto avamposto degli gnomi di superficie. La maggior parte degli svirfneblin trascorre la sua intera vita senza mai viag-



Gli gnomi delle profondità evocano un elementale della terra

giare fino a un'altra delle loro città, e senza mai vedere la luce del giorno. A causa delle condizioni leggermente sovraffollate di una città degli gnomi delle profondità, le famiglie svirfneblin alloggiano solitamente dentro un'unica, piccola stanza. I figli restano spesso con i genitori fino a quando non si sposano, e a questo punto devono trovare o costruirsi una casa tutta loro.

I bambini sono considerati un grande tesoro per gli gnomi delle profondità. È raro che una famiglia abbia più di sei figli, e la maggior parte ne ha meno di quattro. Le madri svirfneblin adorano e curano amorevolmente i loro figli durante l'infanzia. Raggiunta l'adolescenza, i giovani gnomi delle profondità vengono messi subito al lavoro come apprendisti per qualsiasi mestiere si ritiene intraprenderanno una volta arrivati all'età adulta. Gli gnomi delle profondità non festeggiano la transizione alla maturità come fanno i loro parenti di superficie; invece, si rendono conto di essere maturi quando cominciano a svolgere sul serio il lavoro di un vero adulto.

La grande maggioranza dei maschi svirfneblin lavora nelle miniere delle loro città, estraendo gemme e metalli preziosi dalle viscere della terra. Gli altri passano per lo più la loro vita a lavorare e rifinire i materiali grezzi che i primi estraggono dalla roccia. Per contrasto, le femmine trascorrono il loro tempo raccogliendo e preparando il cibo, allevando i figli e tenendo in ordine le case. La divisione dei compiti a seconda del sesso è molto marcata, ed è raro vedere delle eccezioni a questa regola: gli gnomi femmina regnano in casa, e i maschi al di fuori di essa. Molti gnomi delle profondità lavorano letteralmente finchè non crollano morti al loro posto; nella loro società non esiste il concetto di pensionamento. Chi ne è in grado deve tirare avanti al meglio delle sue possibilità, dal momento che nessuno svirfneblin desidera diventare un peso per la sua famiglia o per la sua comunità.

In accordo con il concetto svirfneblin di un'equa distribuzione dei lavori, ogni città degli gnomi delle profondità è governata sia da un re che da una regina, ciascuno dei quali detiene la propria posizione per la sua intera vita. Il re sovrintende alle attività minerarie della comunità, ed è inoltre responsabile di organizzare le difese; la regina si assicura che la città abbia sempre un'adeguata scorta di cibo e di acqua, e amministra le attività quotidiane dell'insediamento. Ognuno di loro regna sovrano nella propria sfera di influenza, sebbene entrambi possano normalmente consigliare l'altro. I due sono raramente sposati (o per lo meno, non lo sono tra loro); quando un monarca muore, l'altro sceglie un successore per il deceduto bandendo un concorso al quale può partecipare qualsiasi membro eleggibile della comunità. L'eleggibilità si basa di solito sul sesso e sullo status sociale dei candidati; il vincitore di questo concorso diventa il nuovo monarca.

I punti fermi della dieta degli gnomi delle profondità sono una varietà di diversi funghi trovati o coltivati nel Sottosuolo. A questi si aggiungono di tanto in tanto dei pesci ciechi di grotta e occasionalmente un rothé delle profondità, una capra o una pecora. Di solito gli svirfneblin non cucinano il loro cibo, preferendo invece conservarlo per mezzo della salatura. I loro alimenti sono così salati da risultare immangiabili per quasi tutti gli estranei.

Oltre all'acqua, gli svirfneblin bevono un infuso salato e inebriante fatto con pezzi di pesce fermentati, che nel migliore dei casi è descrivibile come un "gusto acquisito". Nelle occasioni speciali, essi bevono un vino chiamato *Gogondy*, che si dice contenga dei rubini polverizzati (oltre ad altri misteriosi ingredienti).

Esistono soltanto due festività universalmente celebrate da tutte le comunità degli gnomi delle profondità, ed entrambe sono in onore di Callarduran Smoothhands, il loro dio preferito. La Festa del Rubino celebra il tempo mitico in cui Callarduran nascose nella terra i rubini e le altre gemme preziose perché gli gnomi delle profondità li trovassero, ed è considerata un giorno fortunato per la ricerca e il ritrovamento. La Festa della Stella celebra invece la protezione continuata che il Fratello delle Profondità accorda agli svirfneblin. Gli gnomi delle profondità festeggiano questo giorno sacro radunandosi sulle rive di un lago o polla sotterranea per osservare piccole macchie di una specie di funghi fosforescenti appositamente coltivata, che luccicano come stelle sulla volta della caverna, creando l'illusione di un cielo notturno riflesso sulla superficie delle acque che stanno sotto. Questa cerimonia riconferma i vincoli ancestrali degli svirfneblin con il mondo di superficie, e li rassicura sul fatto che non sono stati abbandonati nelle profondità del mondo.

Linguaggio e istruzione

Gli svirfneblin parlano lo Gnomesco, il Sottocomune e qualsiasi lingua sia utilizzata in superficie nella loro regione. Quelli che hanno a che fare con gli estranei acquisiscono spesso anche i rudimenti del Comune. Vista la natura dei loro vicini del Sottosuolo, non è raro che un linguista gnomo delle profondità impari anche lingue come il Draconico, il Nanico, l'Elfico, l'Illuskan e il Terran.

Tutti i personaggi gnomi delle profondità sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Magia e conoscenze degli gnomi delle profondità

L'illusione è la scuola di magia preferita da ogni gnomo, ma per gli svirfneblin si tratta di una questione di sopravvivenza. Gli gnomi delle profondità conoscono qualcosa di più dei semplici incantesimi di *invisibilità*. Il loro scavare nelle crepe della terra ha fatto scoprire molte strane creature, e le conoscenze perdute di antichi imperi sepolti. Gli gnomi delle profondità fanno tesoro di potenti oggetti magici, libri di incantesimi e altre reliquie di ere ormai lontane, anche se non sempre comprendono come poterle utilizzare.

Incantesimi e tradizioni magiche

Gli gnomi delle profondità diventano illusionisti più frequentemente di qualsiasi altra classe. Prediligono inoltre gli incantesimi di divinazione che li aiutano a localizzare i materiali che cercano sotto la superficie del pianeta, e di evocazione per chiamare in loro aiuto gli elementali della terra.

Tradizione magica: Ovviamente, molti gnomi delle profondità sono illusionisti. Anche quelli che non si specializzano nella scuola dell'Illusione prendono talvolta il talento Maestro di Finzioni Svirfneblin (descritto nell'appendice), acquisito frequentemente anche dai chierici e dagli altri incantatori che preferiscono non specializzarsi in alcuna scuola.

Oggetti magici degli gnomi delle profondità

Gli gnomi delle profondità preferiscono gli oggetti che migliorano la loro abilità di creare illusioni e trovare preziosi depositi di minerali. Producono molti oggetti magici sotto forma di gioielli come *collane delle palle di fuoco* e *amuleti dell'armatura naturale*, giacchè la loro inveterata attività mineraria mette a loro disposizione i materiali grezzi necessari per la creazione di questi apprezzati beni di commercio.

Oggetti magici comuni: Gli gnomi delle profondità sono particolarmente abili nell'incastonare le gemme negli oggetti magici. Qualsiasi oggetto magico che consista interamente di pietre preziose, come le *gemme della visione* o le *pietre magiche*, può essere acquistato presso gli svirfneblin ad un prezzo inferiore del 10% rispetto alla norma.

Oggetti magici iconici: Nelle occasioni speciali, gli gnomi delle profondità tirano fuori il *Gogondy*, un vino pregiato di colore rosso cremisi che si dice conferisca delle visioni a chi lo beva. Poche persone sono in grado di bere più di qualche sorso di questo liquido inebriante (e costoso) senza perdere i sensi (si veda l'appendice).

Divinità degli gnomi delle profondità

Anche se gli svirfneblin di Toril non sono un gruppo particolarmente devoto, possiedono comunque un pantheon completo di divinità, che dividono con gli altri gnomi. I chierici svirfneblin si muovono spesso fra le madri e i minatori, tenendo alti gli spiriti della comunità. Quando ritengono che i tempi siano maturi, dichiarano un giorno di festività in onore del dio che ritengono più appropriato per l'occasione.

Callarduran Smoothhands, il Signore della Pietra, è il dio più popolare fra gli gnomi delle profondità, molti dei quali trascorrono la loro intera vita adulta a lavorare nelle miniere della città. Callarduran insegnò agli svirfneblin come evocare gli elementali della terra e fare amicizia con loro. Molti artigiani gnomi delle profondità incidono l'insegna stellata di Callarduran nei gioielli e negli altri oggetti che producono; stanno però molto attenti a non usare questo simbolo in un anello d'oro, riservando questo privilegio per il dio supremo.

Sebbene sia il patriarca del pantheon gnomesco, pochi gnomi delle profondità sono attratti dalla fede di Garl Glittergold, poiché la natura allegra e solare di quest'ultimo non sembra rilevante per lo stile di vita degli svirfneblin. Alcuni di essi ritengono addirittura che Garl li abbia abbandonati a favore dei loro cugini più allegri. Gli gnomi delle profondità provano un'affinità maggiore per Segojan Earthcaller, adorato da quegli svirfneblin che hanno animali domestici o lavorano con i pochi animali addomesticati (si tratta sempre di gnomi femmina, naturalmente). Anche i rari ranger svirfneblin trovano di loro gusto l'affinità di questo dio con la natura.

Nessuno gnomo ama particolarmente Urdlen, ma gli svirfneblin ne sono particolarmente spaventati. I racconti dell'abitudine di Urdlen di aggredire gli gnomi delle profondità troppo avidi proprio mentre stanno per afferrare la gemma più bella che abbiano mai visto in vita loro vengono normalmente utilizzati come spauracchi per tenere in riga i bambini. Queste parabole illustrano anche la varietà di morti rapide e insensate che attendono al varco gli svirfneblin nelle profondità del Sottosuolo. Solo una costante vigilanza contro queste minacce può servire a prevenirle, e poiché incoraggia gli gnomi a restare sempre all'erta, Urdlen si è guadagnato il loro rispetto.

Rapporti con le altre razze

Furtivi e sospettosi, gli gnomi delle profondità non si trovano a loro agio in presenza delle altre razze. Se fosse costretta a scegliere di chi deve stare in compagnia (oltre ad altri gnomi delle profondità o a nessuno del tutto), la maggior parte degli svirfneblin preferirebbe associarsi agli gnomi delle foreste, e in secondo luogo agli gnomi delle rocce. Al di là di queste, potrebbero sopportare i nani dorati o degli scudi, e magari l'occasionale elfo.

Gli svirfneblin non nutrono sentimenti particolari nei confronti di nessuna delle altre razze standard per i personaggi giocanti, a parte un'avversione generalizzata per ciascuna di esse. Tuttavia, provano un odio profondo e inestinguibile per i drow e i duergar. Queste due razze, con le quali gli gnomi delle profondità condividono il Sottosuolo, sono state per lungo tempo la spina nel fianco di un popolo che preferirebbe soltanto essere lasciato in pace. Inoltre, le tendenze maligne di queste razze hanno indotto numerosi abitanti della superficie a pensare che chiunque viva nel Sottosuolo debba per forza essere irrimediabilmente malvagio, un pregiudizio che spesso provoca dei guai agli gnomi delle profondità quando incontrano per la prima volta un intruso ignorante proveniente dal mondo di sopra.

Equipaggiamento degli gnomi delle profondità

Gli svirfneblin decorano le loro proprietà con le gemme che loro stessi hanno estratto, e i loro fabbri e gioiellieri sono tra i migliori del Sottosuolo.

Gli gnomi delle profondità hanno anche trasformato in una scienza la coltivazione dei funghi. Per mezzo di sperimentazioni arcane e attenti incroci, sono riusciti ad ottenere delle specie fungine che producono una specie di tela coriacea, gambi legnosi e un gran numero di altri materiali utili.

Armi e armature

In battaglia, la maggior parte degli svirfneblin preferiscono i picconi leggeri che portano costantemente con loro e che usano nel lavoro quotidiano. Le femmine degli gnomi delle profondità usano invece zappe e altri utensili domestici per difendersi in caso di emergenza. Come armi a distanza, gli svirfneblin preferiscono i dardi normali, oltre a tutti i tipi speciali descritti di seguito. Alcuni di loro portano inoltre delle balestre leggere.

Oggetti esclusivi: Gli svirfneblin producono e utilizzano un certo numero di armi specializzate esclusive della loro razza, che includono dardi acidi, triboli di cristallo, dardi stordenti e granate accecanti (consultare l'appendice per la descrizione di questi oggetti). Queste ultime si dimostrano particolarmente efficaci contro i nemici drow degli gnomi delle profondità.

Animali domestici

Gli svirfneblin tengono spesso delle mandrie di rothé delle profondità, di pecore o di capre da qualche parte nelle vicinanze dei loro insediamenti. Se ne occupano con estrema cura, stando sempre attenti che gli animali siano i più silenziosi possibile. L'ultima cosa che gli svirfneblin vogliono è che il loro bestiame attiri l'attenzione di qualche visitatore non desiderato.

Per quanto riguarda gli animali di compagnia, la maggior parte degli gnomi delle profondità non ne sente il bisogno. Ce ne sono alcuni che tengono dei pesciolini ciechi in vasi di vetro; altri potrebbero avere talpe, topiragni, pipistrelli, ratti crudeli o cavvekan (descritti nell'appendice) come amici animali, sebbene questi vivano di solito nelle vicinanze della casa dello gnomo, e non propriamente al suo interno.

Gnomo delle rocce

Regioni: Grande Valle, Lantan, regione degli gnomi (delle rocce), Terre Centrali Occidentali, Thesk.
Talenti razziali: Amico Animale, Gnomo delle Rocce Mistificatore.
Classe di prestigio razziale: Gnomo delle brecce.

Gli gnomi delle rocce sono i rappresentanti della razza gnomesca con cui la maggior parte della gente ha più dimestichezza, fino al punto che se qualcuno dice "uno gnomo", quasi sempre sta parlando di uno gnomo delle rocce. A differenza dei loro elusivi cugini delle foreste e delle profondità, gli gnomi delle rocce sono gente curiosa e loquace. Sono famosi in tutto il Faerûn come tecnici, alchimisti e inventori, oltreché come illusionisti di prim'ordine. Non amano molto vivere nelle grandi città, in cui i loro talenti sarebbero molto richiesti, e preferiscono le dolci colline delle campagne. Ma dovunque si trovino, dimostrano un'inestinguibile gioia per la vita e tutti i piaceri che in essa si possono trovare.

Gli gnomi delle rocce sono assai più amichevoli ed estroversi delle altre sottorazze gnomesche. Sono ben conosciuti per la loro predilezione per gli scherzi e tiri birboni, come per il loro amore per le cose ben costruite. Come per tutti gli gnomi, anche loro adorano le gemme di ogni tipo, ma provano una passione particolare per la purezza e la perfezione dei diamanti.

Gli gnomi delle rocce sono alti in media fra 90 e 105 cm, e pesano tra 18 e 20 kg. La loro pelle può essere di varie tonalità di marrone, ma non risente dell'esposizione al sole. I capelli degli gnomi delle rocce più giovani hanno colori molto variabili, ma nel-

l'età adulta tendono tutti al bianco o al grigio. I maschi portano la barba e la curano con attenzione.

Dal punto di vista di uno gnomo delle rocce, la vita deve essere goduta in tutte le sue sfaccettature: il lavoro, il gioco e ogni altra cosa. Ancora una volta, è il processo ad essere importante, non il fine, anche se questi fini (diciamo, per esempio, la raccolta di gemme finemente tagliate) possono senza dubbio avere un valore proprio. Questo atteggiamento si riflette in praticamente ogni cosa che fanno gli gnomi delle rocce, dagli scherzi alla preparazione del pasto o al lavoro in miniera; l'attenzione che essi profondono in ogni cosa è sempre ben manifesta nelle loro azioni.

Gli gnomi delle rocce più giovani vivono un'infanzia spensierata. Durante la loro adolescenza, ci si aspetta che imparino i rudimenti di un mestiere utile e che padroneggino le basi della difesa personale. Sono incoraggiati a cimentarsi in ogni tipo di passatempo, fino a quando non trovano qualcosa che si adatta alla perfezione al loro temperamento personale. Raggiungono la maturità intorno ai 40 anni, un'occasione per celebrare la più grande festa delle loro vite. Da questo momento in poi, la loro aspettativa di vita media è di circa 350 anni, anche se se ne conoscono alcuni che hanno raggiunto i 500 anni di età.

storia

Gli gnomi delle rocce sono considerati una delle razze principali di Faerûn. Anche se non sono numerosi o influenti quanto qualcuna delle altre razze, ci sono gnomi sparsi dappertutto per il continente. Gli gnomi hanno avuto una parte assai importante nello sviluppo della tecnologia delle armi da fuoco nel Faerûn, e sono riconosciuti da tutti come le massime autorità su questi capricciosi oggetti.

Non è mai esistito un impero gnomesco, e nemmeno una nazione. Se si può dire che gli gnomi abbiano una terra nativa, queste dovrebbero essere le isole di Lantan, situate molto lontano a sud-ovest del continente. Naturalmente, pochi gnomi sono mai stati davvero a Lantan, né sanno su di esse niente di più di quanto hanno ascoltato nelle leggende tramandate dai loro antenati.

Uno gnomo delle rocce dà una dimostrazione di taglio delle gemme

atteggiamento mentale

Gli gnomi delle rocce sono generalmente degli ottimisti. Vedono il mondo come un rompicapo che gli dei, nella loro infinita saggezza, hanno posto davanti a loro come estrema sfida, una sfida che non potrà mai essere risolta del tutto. È con gioia suprema che gli gnomi partecipano allo svelamento dei misteri della creazione, un atto che li porta più vicini agli dei con ogni giorno che passa.

Durante la loro adolescenza, gli gnomi delle rocce sono incoraggiati a dilettarsi con il maggior numero possibile di cose. Prima o poi, trovano qualcosa che li interessa davvero, infiamma la loro immaginazione e li indirizza sul cammino di una carriera che può durare per il resto della loro lunga vita. Quasi tutti gli gnomi delle rocce sono contenti di quello che fanno per vivere, il che è una delle cause del loro atteggiamento così positivo e ottimista.

Naturalmente, gli gnomi delle rocce amano il tempo libero almeno tanto quanto il loro lavoro, e sono famosi per approfittare di ogni minimo pretesto per organizzare baldorie memorabili. Quando poi hanno un vero motivo per rallegrarsi, le feste possono durare anche per settimane intere.

Anche se la maggior parte degli gnomi delle rocce sono in fondo all'animo dei pantofolai, ce ne sono alcuni che non riescono a resistere all'impulso di andarsene di casa per esplorare il mondo. Curiosi per natura, spesso gli gnomi provano un bisogno quasi compulsivo di imparare tutto il possibile su qualsiasi cosa abbia stuzzicato la loro curiosità. Altri, quelli più avidi, si mettono in cerca di fama e fortuna. Purtroppo, questi sono sogni transitori, dal momento che anche lo gnomo di maggior successo non è altro che un semplice membro della sua comunità quando fa ritorno a casa.

PERSONAGGI GNOMI DELLE ROCCE

I personaggi gnomi delle rocce che possiedono dei forti legami con le loro comunità sono spesso chierici, maghi o ranger (sebbene il loro basso punteggio di Forza implichi che preferiscano il combattimento a distanza). Gli gnomi delle rocce infettati dalla brama di vagabondaggio diventano quasi sempre dei bardi (e spesso arricchiscono le loro esibizioni usando gli incantesimi extra derivanti dalla loro razza) o dei ladri.

Classe preferita: La classe preferita dagli gnomi delle rocce è quella dell'illusionista, e per questo esistono due ragioni. Innanzi tutto, un illusionista può fare molto per aiutare a nascondere le case del suo popolo, conferirgli la riservatezza che desidera e la sicurezza di cui ha bisogno. Gli gnomi non possono competere sul campo di battaglia con la maggior parte delle altre razze, e se ne rendono conto; per loro fortuna sono abbastanza intelligenti da sapersi avvalere di qualsiasi vantaggio a loro disposizione.

In secondo luogo, gli illusionisti hanno a disposizione gli incantesimi più adatti all'intrattenimento. I più raffinati possono raccontare intere storie usando le illusioni, creando una nuova forma d'arte esclusiva degli illusionisti e particolarmente apprezzata dai praticanti gnomeschi delle arti arcane.

Classi di prestigio: Alcuni degli gnomi delle rocce più coraggiosi e più forti eccellono nel combattimento negli spazi ristretti delle gallerie delle loro abitazioni sotterranee. In questi spazi, uno gnomo delle brecce può tener testa per un tempo quasi indefinito anche a una forza d'invasione molto superiore in numero. La classe di prestigio dello gnomo delle brecce è descritta nell'appendice.

Illustrazione di Dennis Cramer

società degli gnomi delle rocce

La vita degli gnomi delle rocce è piena di lunghi periodi di lavoro che si protraggono per decine di giorni alla volta, punteggiati da gioiose festività in cui questi lavoratori coscienziosi possono finalmente sfogare le proprie energie represse. Questo è lo stile di vita preferito dagli gnomi delle rocce, e si sentono benedetti dagli dei perché per lo più riescono a condurlo.

Quando uno gnomo raggiunge l'età adulta, ci si aspetta che intraprenda una carriera e che lavori instancabilmente per affinare le proprie abilità fino al massimo grado possibile. Alcuni gnomi delle rocce cambiano vocazione più tardi nel corso delle loro vite, ma questa eventualità è relativamente rara. La grande maggioranza degli gnomi trova quello che gli piace fare e poi vi si dedica per tutto il tempo che può.

Anche sul lavoro, però, gli gnomi sono di solito gente amichevole e che ama scherzare. Raccontano in continuazione delle storielle divertenti, molte delle quali fanno rotolare per terra dalle risate i loro colleghi di lavoro. Anche gli scherzi di natura più fisica

sono apprezzati, a patto che non disturbino troppo l'ambiente lavorativo. A tutti gli gnomi piace un bello scherzo, ma insistono anche per portare a termine i loro compiti.

Molti gnomi lavorano nelle miniere, e anche se non svolgono questo mestiere con l'aggressività dei nani, sono in realtà molto più bravi nell'ottenere il massimo da una buona vena di minerale. Altri invece praticano il taglio delle gemme o l'oreficeria. I fabbri gnomeschi preferiscono lavorare con metalli più teneri come l'oro, l'argento e così via, pur cavandosela egregiamente anche materiali più duri, come l'acciaio. Sono inoltre ottimi falegnami o intagliatori di legno. Gli gnomi delle rocce Faerûniani sono tra i migliori artigiani che lavorano nel campo della costruzione dei giocattoli, dell'ingegneria meccanica e delle armi da fuoco. È una vista comune vedere gli gnomi delle rocce armati di pistole a polvere da sparo.

La cucina gnomesca non è certo una prelibatezza per gli estranei. Tende ad essere insipida e troppo cotta o troppo poco cotta e troppo salata; alcuni affidabili amici degli gnomi hanno dichiarato di aver assaggiato dei piatti inspidi e troppo salati, anche se nessuno è mai riuscito a capire come abbiano fatto gli gnomi a ottenere un risultato del genere. Il loro pane (salato) non è lievitato. Tutti gli gnomi adorano lo zucchero filato, e alcuni di loro divorano il salgemma con altrettanta passione.

Nonostante le loro abitudini alimentari, comunque, gli gnomi sono ottimi birrai e vinificatori. Molti di loro sono inoltre musicisti di talento, e questi due fatti contribuiscono largamente alla reputazione degli gnomi come magnifici ospiti per le feste e ancor migliori organizzatori.

Molti degli insediamenti degli gnomi delle rocce sono piccoli. È raro trovarne uno con più di cinquecento adulti sparsi su un'area piuttosto vasta. Tuttavia, queste comunità si trovano di solito nelle reciproche vicinanze, normalmente entro pochi giorni o settimane di viaggio gli uni dagli altri.

Le abitazioni sotterranee degli gnomi delle rocce sono di solito piccole ma pulite. Le coppie sposate stanno insieme in una stanza privata, ma di solito i bambini dormono tutti nello stesso locale. Gli adolescenti sono separati in base al sesso, con i maschi in una camera e le femmine in un'altra. Ogni abitazione è collegata per mezzo di gallerie a quelle dello stesso clan, il che significa che molti gnomi hanno raramente la necessità di uscire all'esterno nel corso di una giornata. Questa è una delle ragioni per cui le loro comunità possono passare inosservate per così tanto tempo agli occhi dei popoli più grandi.

Quando sono in viaggio o all'avventura, gli gnomi appaiono sia singolarmente che in gruppo; questi gruppi sono di solito composti da un certo numero di amici intimi, dai membri di una famiglia o da entrambi.

Linguaggio e istruzione

Gli gnomi delle rocce parlano normalmente lo Gnomesco e il Comune, e anche qualsiasi lingua sia predominante nella loro regione nativa. Imparano spesso anche il Nanico e il Silvano, dal momento che vivono nei territori preferiti da queste razze. Inoltre, vengono regolarmente in contatto con i popoli che parlano Chondathan, Draconico, Goblin, Illuskan e Terran, anche se non sempre in circostanze felici.

Tutti gli gnomi delle rocce sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Magia e conoscenze degli gnomi delle rocce

Come tutti gli gnomi maghi, gli gnomi delle rocce preferiscono le illusioni a qualsiasi altra scuola di magia, e amano usare le loro illusioni per intrattenere gli amici o per ingannare o depistare astutamente i nemici.

Tutti gli gnomi delle rocce dispongono della capacità magica *parlare con gli animali*, e molti di essi scelgono anche il talento Amico Animale (descritto nell'appendice) per sfruttare al meglio tale capacità.

Tradizione magica: La panoplia di illusioni a disposizione degli gnomi delle rocce fa di loro degli incorreggibili imbroglioni, ragion per cui molti di essi scelgono il talento Gnomo delle Rocce Mistificatore.

Divinità degli gnomi delle rocce

Gli gnomi delle rocce non sono un popolo particolarmente devoto, anche se nelle loro conversazioni parlano sempre delle loro divinità. Partecipano a qualche funzione una volta alla settimana, ma non sono animati da un particolare fervore. Ritengono che gli dei siano con loro in qualunque posto si trovino, per cui non è sempre così necessario andare fino al tempio per vederli.

Garl Glittergold è il patriarca degli dei degli gnomi, ed è in particolare il patrono degli gnomi delle rocce. A guardarli, verrebbe da pensare che la maggior parte degli gnomi delle rocce modellino la loro vita sul comportamento di Garl, inclusi gli scherzi che fa di continuo all'indirizzo degli altri dei. Molti gnomi agiscono nello stesso modo nei confronti dei loro amici, che siano gnomi oppure no. I chierici di Garl Glittergold si tengono eternamente impegnati a organizzare feste, banchetti e celebrazioni che portino buonumore, nutrimento e saggezza ai loro fedeli.

Gli gnomi delle rocce adorano anche Baervan Wildwanderer. Protettore delle foreste e delle radure che gli gnomi delle rocce chiamano casa, Baervan è anche il patrono degli gnomi ladri. Se c'è qualcuno capace di battere Garl nel campo dei tiri birboni, questi è senza dubbio Baervan. I due hanno cercato di superarsi a vicenda fin dai tempi dell'alba degli dei, e la loro amichevole rivalità continua ancora oggi.

Rapporti con le altre razze

Gli gnomi delle rocce vanno notoriamente d'accordo con quasi tutte le razze standard dei personaggi giocanti. Si trovano particolarmente bene con i nani di ogni specie, con i quali condividono l'amore per i gioielli e i dispositivi meccanici finemente lavorati. Provano anche un grande amore per gli halfling che sanno stare agli scherzi; lo stile delle loro abitazioni e la taglia similare già sarebbero un motivo sufficiente, ma è la loro condivisa gioia di vivere a renderli tanto amici.

Gli gnomi delle rocce sono lievemente più circospetti nei confronti dei popoli più grandi, ma queste riserve lasciano di solito rapidamente il posto all'entusiasmo quando qualcuno dimostra un qualsiasi grado di interesse o conoscenza del lavoro o delle altre passioni degli gnomi.

Orchi, coboldi e goblinoidi sono invece accolti con freddezza da queste piccole creature. Anche se per gli gnomi delle rocce è molto difficile provare odio per qualcuno, la lunga esperienza con queste razze ha insegnato loro che è meglio non dare il beneficio del dubbio. E, d'altra parte, nessuno di loro sa stare agli scherzi.

Equipaggiamento degli gnomi delle rocce

Gli gnomi delle rocce non hanno alcun equipaggiamento razziale insolito, ma sono armaioli eccellenti nella produzione e nell'uso delle armi da fuoco.

Oggetti comuni: Armi da fuoco e polvere da sparo sono disponibili presso gli gnomi delle rocce con uno sconto del 10% sul prezzo standard.

Animali domestici

Gli gnomi delle rocce fanno amicizia con molti tipi di animali scavatori, come talpe, donnole, tassi e ghiottoni. Queste piccole creature fanno spesso da animali da guardia (piuttosto efficienti, nel caso dei tassi e dei ghiottoni) per le dimore degli gnomi.

MEZZELFI

storia della razza

Non si può dire che i mezzelfi abbiano una vera e propria storia razziale. Scarsi di numero e dispersi sull'intera superficie di Faerûn, essi hanno lasciato poche tracce tangibili della loro presenza. Delle autentiche culture mezzelfiche sono emerse soltanto in una scarsa manciata di luoghi ed epoche storiche.

Umani ed elfi hanno condiviso il continente di Faerûn per diverse migliaia di anni, e rari individui di entrambe le discendenze sono in circolazione fin dai tempi delle Guerre delle Corone elfiche o anche da prima. Tuttavia, è solo nell'ultima dozzina di secoli che il declino dei grandi e antichi reami elfici e l'ascesa delle civiltà umane ha permesso agli esponenti delle due razze di mescolarsi in numeri apprezzabili. Gli antichi regni elfici di Illefarn e Cormanthyr diedero rifugio a un gran numero di mezzelfi nei loro ultimi giorni, poiché nei secoli a seguire l'erezione della Pietra Verticale entrambi inglobavano giovani nazioni umane in ascesa e assoggettate alle corone elfiche. La caduta di Myth Drannor nel 714 CV mise fine all'esistenza di questi reami misti, ma per allora Silverymoon era già ben avviata a diventare la nuova Myth Drannor del Nord.

Nell'Aglarond, la colonizzazione del Bosco di Yuir da parte degli umani nell'ottavo e nono secolo portò all'ascesa di un popolo di mezzelfi che continua a prosperare anche al giorno d'oggi. Sebbene i mercanti umani delle città costiere e i ranger delle profonde foreste nel cuore del regno non vadano sempre d'amore e d'accordo, Aglarond rappresenta ancora oggi il miglior esempio di reame mezzelfico del Faerûn. Del tutto diverso è invece l'esempio costituito da Dambrath. Settecento anni fa, questo barbarico regno umano fu conquistato dai drow provenienti da una potente città sotterranea. Coloro che possono far risalire le proprie radici alle grandi famiglie drow che regnarono sovrane sui loro sudditi umani dominano ancor oggi sulle loro terre come orgogliosi signori feudali. Se altrove il sangue mezzelfico è considerato un segno di armonia fra le razze, nel Dambrath esso rappresenta invece il simbolo della conquista e dell'oppressione.

mezzelfo acquatico

Regioni: Aglarond, Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Impiltur, Sembia.

Talento razziale: Adattamento Acquatico.

I mezzelfi acquatici non possiedono una vera e propria società. Nati da genitori umani ed elfi acquatici, questi mezzelfi sono estre-

I più diffusi tra le razze a sangue misto, i mezzelfi si possono trovare in tutto il Faerûn, ma hanno poche terre che possono definire unicamente loro. Si sentono a casa sia nei vasti imperi degli umani che nei rifugi segreti degli elfi, restando a metà strada fra la cultura umana e quella elfica senza appartenere davvero a nessuna delle due. Sono una razza affascinante e con la testa a posto, che può affrontare con grazia e riservatezza le difficoltà del proprio retaggio misto.

Nel Faerûn esistono tre sottorazze principali di mezzelfi: i mezzelfi comuni, i mezzo-drow e i mezzelfi acquatici. I mezzelfi comuni sono quelli i cui genitori elfici provengono dalle sottorazze di elfi della luna, del sole, selvaggi o dei boschi. Quando qualcuno parla di un mezzelfo, quasi certamente fa riferimento a un individuo di questo tipo. I mezzo-drow hanno sangue drow nelle vene, e sono estremamente rari, tranne che nelle terre più meridionali di Faerûn. Infine, i mezzelfi acquatici si possono trovare in piccoli numeri lungo una qualsiasi delle coste Faerûniane, intrappolati fra la loro natura umana e quella di elfi acquatici.

Nel Faerûn non esiste nessun vero reame o nazione mezzelfica, ma i mezzelfi sono molto più prevalenti in alcune regioni rispetto ad altre. Nell'Irraggiungibile Est, sotto le verdi fronde del Bosco di Yuir del lontano Aglarond, vive e prospera una cultura di mezzelfi comuni discendenti dagli elfi della luna, dagli elfi selvaggi e dai coloni umani di Damara. A sud, nell'isolato Dambrath, i mezzo-drow dominano sui loro vicini umani. I mezzelfi sono anche particolarmente comuni nei luoghi in cui gli umani e gli elfi hanno vissuto in pace gli uni vicino agli altri, come il dominio di Silverymoon nel Nord o qualcuna delle Valli più meridionali.

Ogni mezzelfo possiede almeno un genitore o progenitore di sangue elfico, oppure due genitori a loro volta mezzelfi. Per metterla diversamente, il figlio di un mezzelfo e di un umano sarà umano, a meno che il genitore elfico non sia figlio di un elfo di sangue puro. A meno che una stirpe di mezzelfi non si sposi a un'altra famiglia di elfi o mezzelfi, le sue caratteristiche mezzelfiche si affievoliscono e scompaiono nell'arco di una o due generazioni. Occasionalmente qualche tratto elfico può riemergere in bambini per il resto del tutto umani nati diverse generazioni più tardi, ma i mezzelfi di discendenza tanto remota sono molto rari.

mamente rari, dal momento che gli elfi acquatici si avventurano molto di rado nelle terre degli umani. Normalmente essi vivono da soli o in piccoli gruppi lungo le coste, oppure si stabiliscono in una comunità costiera degli umani.

I mezzelfi acquatici hanno la pelle di un verde pallido. I loro capelli possono essere di qualsiasi colore tipico degli umani, ma di solito possiedono una lieve sfumatura verde o blu. Invecchiando, i loro capelli diventano di colore argento-azzurrino. Hanno delle sottili membrane palmari fra le dita delle mani e dei piedi, cosa che li rende nuotatori eccellenti.

Anche se non possono respirare l'acqua come i loro antenati elfi acquatici, i mezzelfi acquatici si sentono attratti dalla vastità dell'oceano. Se sembrano distanti o superiori, non è perché stanno ignorando qualcuno di proposito; è che stanno ascoltando il fragore della vicina risacca, oppure immaginandone il suono se in quel momento i loro viaggi li hanno portati lontano dal mare.

I mezzelfi acquatici raggiungono la maturità a 20 anni e possono vivere oltre i 180. Dal momento che gli elfi acquatici sono più grandi e pesanti della maggior parte degli elfi, i mezzelfi acquatici possiedono le stesse caratteristiche di altezza e peso di un normale umano di sangue puro.

Storia

I mezzelfi acquatici non possiedono una storia come sottorazza. Sono semplicemente troppo rari per formare una comunità più grande di un minuscolo villaggio, e anche questi sono praticamente sconosciuti. I mezzelfi acquatici (o le rare famiglie di mezzelfi) incontrano solo una manciata di persone come loro nell'intero arco delle loro vite.

Atteggiamento mentale

Costretto dalla natura a rimanere con il genitore che respira aria, un mezzelfo acquatico è escluso (fatta eccezione per qualche breve visita) dalla compagnia di qualsiasi elfo acquatico con il quale potrebbe identificarsi, perdendo così la metà del proprio retaggio razziale. Mentre alcune persone dotate di un simile destino diventerebbero arcigni emarginati, i mezzelfi acquatici tendono invece ad essere dei sognatori, contenti di restare in compagnia di se stessi ma non risentiti per le circostanze. I loro vicini umani sanno molto meno sugli elfi acquatici rispetto a quanto gli uomini di altri posti sappiano sugli elfi terrestri, e di conseguenza hanno ben pochi motivi per emarginare o temere il sangue non umano di un mezzelfo acquatico.

Personaggi mezzelfi acquatici

I mezzelfi acquatici fanno virtù della necessità di sfruttare la flessibilità tipica dei mezzelfi, poiché il loro retaggio è implacabilmente diviso e incompatibile. Spesso solitari, i mezzelfi acquatici tendono ad essere ladri, stregoni o guerrieri.

Classe preferita: La classe di livello più alto posseduta da un mezzelfo acquatico va considerata come la sua classe preferita.

Classi di prestigio: I mezzelfi acquatici possono intraprendere qualsiasi classe di prestigio normalmente aperta agli umani. Hanno inoltre accesso alle classi di prestigio dell'arciere arcano, del cantore della lama e del cantore magico.

Società dei mezzelfi acquatici

La maggior parte dei mezzelfi acquatici proviene da una cultura costiera. Da bambini, spesso conquistano le loro "gambe da marinaio" sull'imbarcazione da pesca della loro famiglia. Alcuni di questi mezzelfi sono abbastanza fortunati da avere un genitore elfico che gli vuole bene e che gli fa spesso visita; quando si trovano in mare, questi bambini hanno una specie di angelo custode che veglia su di loro dalle profondità.

Quando i mezzelfi acquatici raggiungono la maturità (e spesso anche prima) cominciano a sentire l'attrazione per il mare. Trovano spesso impiego sulle barche da pesca o come pescatori di perle. Possono infatti nuotare molto più velocemente di un umano, seppur non raggiungendo nemmeno la metà della velocità possibile per un vero elfo acquatico, e di conseguenza sono molto adatti a questo tipo di lavori. Via via che invecchiano, i mezzelfi acquatici scoprono di essere sempre più attratti dalla serenità del mare. Più di uno di loro è stato ritrovato da solo sulla sua barca, morto serenamente di vecchiaia durante un'ultima uscita per pescare.

Linguaggio e istruzione

I mezzelfi acquatici parlano il Comune, l'Elfico e la lingua umana della loro regione di origine. Tutti i mezzelfi acquatici sanno leggere e scrivere ad eccezione dei barbari, dei combattenti e dei popolani.

Caratteristiche e capacità razziali

I mezzelfi acquatici possiedono tutti i tratti razziali dei mezzelfici elencati nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- Velocità di nuoto 4,5 metri. Un mezzelfo acquatico riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare, e può sempre scegliere di prendere 10 in queste prove, anche se si trova in pericolo o è minacciato. I mezzelfi acquatici possono usare l'azione di corsa mentre stanno nuotando, a patto che nuotino in linea retta.
- Nostalgia del mare: Un mezzelfo acquatico che rimanga fuori dalla vista del mare per più di una settimana proverà nostalgia per esso, subendo una penalità di -1 alle prove basate sulla Saggezza fino a quando non farà ritorno sulla costa.
- Classe preferita: Qualsiasi.
- Linguaggi automatici: Comune, Elfico, lingua della regione di origine. Linguaggi bonus: Qualsiasi (eccetto i linguaggi segreti, come il Druidico).

Magia e conoscenze dei mezzelfi acquatici

I mezzelfi acquatici posso usare gli incantesimi razziali sia degli elfi che degli umani, ma non possiedono tradizioni magiche personalizzate. Tuttavia, i mezzelfi acquatici chierici scelgono spesso l'Acqua o l'Oceano come uno dei loro domini. Allo stesso modo, i maghi mezzelfi acquatici si concentrano solitamente sugli incantesimi basati sull'acqua. *Respirare sott'acqua* è davvero uno degli incantesimi preferiti, poiché permette al mezzelfo di visitare il mondo del suo genitore acquatico, anche se solo per un periodo di tempo limitato.

Divinità dei mezzelfi acquatici

I mezzelfi acquatici possono scegliere qualsiasi divinità umana o elfica come loro patrona. Molti di quelli che hanno contatti regolari con i loro parenti marini venerano Deep Sashelas, il dio elfico delle profondità. Si dice che Deep Sashelas benedisca le unioni fra gli umani e gli elfi acquatici, poiché esse possono portare a una più profonda comprensione tra questi due popoli.

Un piccolo numero di mezzelfi acquatici malvagi venera Umberlee come divinità patrona; tuttavia, tutti i mezzelfi acquatici rispettano e temono questa dea capricciosa, come chiunque altro si guadagni da vivere lavorando sul mare o sotto la sua super-

ficie. Umberlee sembra provare un piacere particolare nel giocare con le vite dei mezzelfi acquatici, quegli individui intrappolati fra il mondo dell'aria e quello che sta sotto.

Rapporti con le altre Razze

I mezzelfi acquatici vanno d'accordo con la maggior parte delle razze comuni. Di solito preferiscono la compagnia degli umani, ma trovano affascinanti gli elfi di ogni specie. Amano anche la compagnia dei nani, degli gnomi e degli halfling, e non nutrono particolari preconcetti nemmeno verso i mezzorchi. Come i loro genitori acquatici, questi mezzelfi odiano i sahuagin e le altre creature malvagie del mare.

Equipaggiamento dei Mezzelfi Acquatici

I mezzelfi acquatici non possiedono un equipaggiamento razziale particolare. Tuttavia, possono usare qualsiasi articolo o arma specifici degli umani e degli elfi. Hanno un'affinità speciale per le armi degli elfi acquatici, come arpioni, reti e tridenti.

Animali domestici

I mezzelfi acquatici tengono animali da compagnia o da lavoro tanto spesso quanto qualsiasi umano che vive sul mare. Sulle navi, preferiscono i gatti. Amano giocare con i pesci e i mammiferi marini vicino alla riva, ma addomesticano solo raramente queste creature.

Mezzelfo comune

I mezzelfi comuni discendono dagli umani e dagli elfi della luna, del sole, selvaggi o dei boschi. Sebbene gli individui di questa sottorazza si possano trovare in qualsiasi regione di Faerûn, questa sezione prende in esame la cultura mezzelfica di Aglarond, la terra in cui vive il numero maggiore di mezzelfi comuni.

I mezzelfi comuni fondono le caratteristiche umane ed elfiche, subendo l'influenza della sottorazza del loro genitore elfico e dell'etnia del loro genitore umano. I mezzelfi della luna hanno la carnagione pallida, con una sfumatura azzurrina intorno al mento e alle orecchie, che incornicia il loro volto. I mezzelfi del sole hanno un colorito bronzeo e capelli dorati. I mezzelfi dei boschi hanno invece la pelle ramata con delle peculiari sfumature verdastre.

La maggior parte dei mezzelfi comuni tiene un atteggiamento distante, abituati come sono ad un ruolo di emarginati. Nel Bosco di Yuir, però, le cose non stanno così. Qui i mezzelfi costituiscono la fetta maggiore della popolazione, e vantano una storia lunga e orgogliosa. Molti mezzelfi vanno a stabilirsi nel Bosco di Yuir non appena sono abbastanza adulti per lasciare le loro case; qui, finalmente, possono trovare un luogo in cui hanno la speranza di essere accettati senza pregiudizi.

I mezzelfi sono tendenzialmente più magri degli umani, ma di corporatura più robusta rispetto agli elfi. Dal momento che gli elfi di Faerûn sono più alti e muscolosi di quelli che abitano in altri mondi, i mezzelfi Faerûniani si avvicinano molto alle dimensioni e al peso medio degli umani.

Utilizzare le seguenti altezze e pesi casuali anziché quelli definiti come standard per i mezzelfi nella Tabella 6-6 del *Manuale del Giocatore*:

Mezzelfo			
145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	49,5 kg	x (2d4) x 0,45 kg
Mezzelfa			
132 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	36 kg	x (2d4) x 0,45 kg

Storia

Il Bosco di Yuir, che fa da casa a migliaia di mezzelfi, è situato nell'Aglarond dell'Irraggiungibile Est. Un tempo il Bosco di Yuir era abitato da un gran numero di elfi dei boschi; nel 756 CV, però, nella zona arrivarono gli umani che cominciarono a stabilirvi degli insediamenti. All'inizio le due culture si scontrarono, ma dopo un po' si allearono contro la minaccia dei mostri che a quei tempi dimoravano nella foresta. Le due razze abitanti nel Bosco di Yuir rimasero in stretto contatto per secoli, e alla fine si fusero insieme fino a formare una vera e propria cultura mezzelfica.

Nel 1065 CV i mezzelfi del Bosco di Yuir fecero pace con gli umani che vivevano sulla costa tra le loro terre e il Mare delle Stelle Cadute, dando così origine alla nazione di Aglarond. Quegli umani che rifiutarono di accettare la pace se ne andarono nella punta più occidentale della penisola di Aglarond e formarono un reame distinto, Altumbel. L'Aglarond fu governato per secoli dai monarchi mezzelfici. Circa cinquant'anni or sono, la famiglia reale si estinse, e l'ultima regina passò il trono alla sua apprendista, la Simbul. Sotto il suo governo, il popolo dell'Aglarond ha potuto prosperare anche di fronte alle aggressioni di Thay, e grazie alla strenua difesa della sua terra è riuscito a costringere i suoi potenti vicini ad abbandonare (almeno per il momento) i loro sogni di espandersi fino al Mare delle Stelle Cadute.

Il Bosco di Yuir rappresenta un caso unico tra le foreste, nel senso che è refrattario e impenetrabile agli incantesimi di scrutamento e individuazione. Ciò si è rivelato un grande vantaggio per la Simbul e il suo popolo, e rende impossibile a qualsiasi forza ostile di tenere sotto controllo i movimenti della gente e delle truppe all'interno della foresta che ricopre gran parte dell'Aglarond. Relkath's Foot è il più grande insediamento di mezzelfi del Bosco di Yuir (e dell'intero Faerûn, già che ci siamo); è abitato da 5.080 persone, la maggior parte delle quali sono appunto mezzelfi.

Atteggiamento mentale

Anche se gli elfi e i mezzelfi sono rispettati e ammirati in molte regioni di Faerûn, gli umani che vivono nelle terre dove gli elfi non vengono incontrati con una certa frequenza possono nutrire diffidenza nei confronti del sangue elfico. Gli elfi sono belli, aggraziati, longevi, misteriosi e abili con le più potenti magie, e gli umani che non li conoscono bene possono facilmente arrivare a considerare gli elfi (e per estensione anche i mezzelfi) con invidia o addirittura paura. In posti come Silverymoon o le Valli, la razza di un mezzelfo non viene nemmeno notata, ed egli incontrerà pochissimo o nessun pregiudizio; invece, nelle terre in cui c'è una lunga storia di conflitti fra la razza umana e quella elfica, come Tethyr o la Sembia, il suo sangue elfico lo marchierà come diverso e pericoloso, con tutta la paura e il sospetto che ci si potrebbero aspettare.

Molti mezzelfi reagiscono alla diffidenza e agli insulti dei loro vicini umani tenendosi a debita distanza dalla loro civiltà, preferendo un'esistenza solitaria nelle terre selvagge di Faerûn. Altri conducono invece una vita nomade, senza fermarsi mai in uno stesso posto abbastanza a lungo da permettere ai pregiudizi razziali di distanziarli dalla gente che li circonda.

Visto che è una vera e propria terra nativa per una società mista di elfi, umani e mezzelfi, l'Aglarond è una nazione unica nel panorama di Faerûn. Nell'Aglarond, la razza di un mezzelfo non suscita il minimo interesse, ed egli viene sempre giudicato in base alle sue azioni o le sue imprese, e non ai suoi genitori. I mezzelfi dell'Aglarond sono gente tranquilla, attenta e gentile, lenta nel fare amicizia con gli estranei, ma incrollabilmente leale nei confronti degli amici che già hanno. Molti mezzelfi provenienti da altre terre fanno il viaggio fino all'Aglarond almeno una volta nel corso delle loro vite, e più di uno decide di rimanervi, arricchendo così il regno della Simbul.

Personaggi mezzelfi

I mezzelfi del Bosco di Yuir sono una comunità diversificata, che accoglie con calore gli immigrati. Fra loro si possono trovare persone di qualsiasi classe del personaggio e praticamente qualunque combinazione multiclasse, dal momento che la flessibilità è una delle caratteristiche chiave della razza mezzelfica.

Classe preferita: La classe di livello più alto posseduta da un mezzelfo va considerata come la sua classe preferita.

Classi di prestigio: I mezzelfi comuni possono intraprendere qualsiasi classe di prestigio normalmente aperta agli umani. Hanno inoltre accesso alle classi di prestigio dell'arciere arcano, del cantore della lama e del cantore magico (queste ultime due sono descritte nell'appendice).

Società dei mezzelfi

La società dell'Aglarond è generalmente libera e aperta. Nonostante si trovi preso nel mezzo fra l'isolato popolo di Altumbel e gli aggressivi zulkir di Thay, negli ultimi anni l'Aglarond ha conosciuto la pace. Tuttavia, gli Aglarondani sanno che il prezzo della loro libertà è l'eterna vigilanza. Soltanto la loro risolutezza, il loro coraggio e la loro abilità possono tenere in scacco le smanie di conquista di Thay. Qualsiasi persona di buon cuore che desideri partecipare alla difesa delle case e della libertà dell'Aglarond è la benvenuta nel regno, e in più di quarant'anni di governo della Simbul l'Aglarond si è notevolmente rinforzato grazie all'immigrazione di moltissimi artigiani, guardaboschi e avventurieri mezzelfi.

Nell'Aglarond, umani, mezzelfi ed elfi vivono fianco a fianco, accettando senza pregiudizio le usanze e le tradizioni dei loro vicini di casa. Qui i mezzelfi raggiungono l'età adulta a circa 20 anni, e poi intraprendono il ruolo che ritengono più adatto per loro nella società. Molti di loro vanno a lavorare nei boschi, dando la caccia agli animali selvatici e prendendone le pelli, in cerca di legno ed erbe rare e raccogliendo noci e bacche. I guardaboschi dell'Aglarond stanno molto attenti a non rovinare il Bosco di Yuir, e hanno una cura estrema nel non uccidere troppa selvaggina o tagliare troppi alberi viventi.

Nell'Aglarond si rispettano gli anziani, per la saggezza che presumibilmente hanno accumulato nel corso degli anni. Quando un mezzelfo diventa troppo vecchio per lavorare, di lui si occupa la sua famiglia o il suo villaggio fino a quando non giunge il momento del trapasso.

Quando si trovano all'esterno di un posto come l'Aglarond, molti mezzelfi sono dei solitari che stanno spesso per conto loro, mentre alcuni apprezzano e fanno tesoro del cameratismo e dell'aria di famiglia che si stabiliscono viaggiando insieme a un gruppo di avventurieri.

Illustrazione di Vince Locke

Mezzelfi del Bosco di Tuir

Linguaggio e istruzione

I mezzelfi del Bosco di Yuir parlano Comune, Elfico e Aglarondan. L'Aglarondan è una lingua relativamente giovane che si è sviluppata a partire dalla fusione della lingua elfica e il Damaran parlato dai coloni umani che cinquecento anni fa colonizzarono le coste del Bosco di Yuir. Come linguaggi bonus, i mezzelfi scelgono spesso il Chessentan, il Damaran, il Draconico, l'Elfico, il Mulhorandi, l'Orchesco o il Silvano.

Tutti i mezzelfi comuni sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Magia e conoscenze dei mezzelfi

I mezzelfi comuni possono usare gli incantesimi razziali sia degli umani che degli elfi. Non possiedono però una tradizione magica personalizzata. Gli incantatori arcani dell'Aglarond seguono spesso la Simbul nella scelta delle scuole di magia sulle quali ella concentra la propria attenzione: Invocazione e Trasmutazione.

Divinità dei mezzelfi

I mezzelfi comuni possono scegliere come divinità patrona una qualsiasi del pantheon umano o elfico. Molti di essi ringraziano Sune per l'amore che ha messo insieme i loro genitori. I mezzelfi comuni dell'Aglarond adorano inoltre Chauntea, Selûne, Valkur e il pantheon elfico (i Seldarine). I mezzo-drow di allineamento buono che vivono nell'Aglarond hanno portato con loro il culto della Signora della Danza. L'adorazione di Eilistraee si è inoltre diffusa anche al di là di quelli nelle cui vene scorre il sangue dei drow, e molti mezzelfi comuni che amano le feste di mezzanotte (in massima parte bardi, va detto) scelgono Eilistraee come divinità patrona.

Rapporti con le altre razze

I mezzelfi comuni dell'Aglarond vanno d'accordo con la maggior parte delle razze principali di Faerûn. Danno la preferenza a quelli della loro stessa specie, ma si trovano bene con gli umani e con gli elfi, e anche con nani, gnomi e halfling. I mezzelfi dell'Aglarond dimostrano inoltre una marcata tolleranza per i mezzorchi. D'altro canto, gli Aglarondani sono profondamente diffidenti nei confronti dei Thayan, dei Mulhorandi e degli Untheriti. Questi antichi e corrotti imperi hanno cercato per secoli di assoggettare la penisola Aglarondana, e anche se Mulhorand e Unther non hanno più da tempo alcuna aspirazione territoriale nell'area, le genti libere dell'Aglarond hanno memoria lunga.

Equipaggiamento dei mezzelfi

I mezzelfi comuni non hanno nessun equipaggiamento razziale particolare; tuttavia, possono usare qualsiasi articolo o arma specifica degli umani o degli elfi.

Animali domestici

I mezzelfi comuni allevano e tengono spesso animali di utilità o di compagnia tipici sia degli umani che degli elfi. Dal momento

che molti mezzelfi Aglarondani sono ranger o druidi, possiedono spesso dei compagni animali insolitamente intelligenti, forti e leali. Lupi, falchi e aquile sono tutti molto comuni nell'Aglarond.

Mezzo-drow

Regioni: Dambrath, il Nord, regione degli elfi (drow), regione dei mezzo-drow.
Talenti razziali: Occhi dei Drow.

Nella maggior parte delle terre, i mezzo-drow sono rari. Dal momento che così tanti drow sono irrimediabilmente malvagi, si accoppiano con gli umani solo durante uno stupro o quando li hanno ridotti in schiavitù. L'unica eccezione è costituita dai mezzo-drow delle terre di Dambrath nello Splendente Sud, i quali derivano dal secolare dominio che i drow hanno esercitato sulle popolazioni umane del luogo.

I mezzo-drow hanno carnagione scura, capelli bianchi o argentati e occhi con una grande varietà di colori. Il loro cuore è spesso avvelenato come quello dei loro genitori elfici, ma con in più un amaro risentimento derivante dalla consapevolezza di essere dei membri di seconda categoria nella società dei drow. Nella società umana, invece, i mezzo-drow sono visti quasi con lo stesso odio e diffidenza riservati ai loro cugini di sangue puro. Nonostante ciò, però, i mezzo-drow di allineamento buono sono molto meno rari dei drow con le medesime inclinazioni morali. Difficile dire se questo sia dovuto all'influenza del loro sangue umano o dal desiderio di ribellarsi contro i drow che li trattano così male.

I mezzo-drow usano le stesse categorie di età degli altri mezzelfi, e le altezze e pesi definiti come standard per i mezzelfi nella Tabella 6-6 del *Manuale del Giocatore*.

Un mezzo-drow e un mezzelfo della luna

Storia

Circa 500 anni fa, il barbarico regno umano di Dambrath combattè una guerra contro la potente città-stato drow di T'lindhet, situata sotto le vicine Montagne della Guardia Gnoll. Quando i drow ebbero vinto, resero schiavi gli umani della regione. Nel corso di diverse generazioni umane, i conquistatori elfi scuri presero degli amanti umani tra i loro schiavi, e queste unioni ebbero come risultato un gran numero di mezzo-drow. Oggi, questi individui costituiscono il 15% della popolazione totale della regione.

Col passare dei secoli, i nobili drow al governo cominciarono a passare sempre meno tempo sulla superficie, facendo ritorno alla loro città sotterranea e lasciando le loro conquiste nelle mani dei figli mezzosangue. Le grandi Casate di T'lindhet avevano scolpito le vaste terre di Dambrath fino a ottenere i loro feudi personali, e i loro discendenti mezzo-drow servivano come ottimi maggiordomi per quelle enormi proprietà. Queste grandi famiglie di mezzo-drow regnano oggi su Dambrath, ciascuna delle quali è leale almeno a parole a una delle antiche Casate di T'lindhet. A Dambrath il sangue drow è considerato un segno di potere e ricchezza, ma quando i mezzo-drow della superficie si recano in visita alle loro antiche famiglie nelle profondità sotto le Montagne della Guardia Gnoll, scoprono con rabbia che i loro parenti dal sangue puro li considerano come esseri inferiori.

Atteggiamento mentale

I mezzo-drow di Dambrath combinano arroganza fredda e condiscendente con una segreta vergogna. Anche se si ritengono migliori degli umani sui quali regnano, sanno che i loro cugini drow provano gli stessi sentimenti nei loro confronti. Passano quindi un sacco di tempo a cercare di imporsi su quelli che gli stanno vicino, inclusi quelli della loro razza.

Molti mezzo-drow diventano avventurieri per sfuggire al pregiudizio che incontrano in praticamente qualsiasi comunità che non sia Dambrath. I Dambrathani, d'altro canto, si allontanano spesso anche parecchio dal loro paese nativo in cerca della fama e delle ricchezze che possano dimostrare la loro superiorità a casa.

Illustrazione di Vince Locke

Personaggi mezzo-drow

I mezzo-drow di Dambrath sono spesso guerrieri e maghi, due rapide vie per il potere nel mondo di superficie. A differenza della società rigidamente divisa in caste dei loro genitori elfici, i mezzo-drow fanno mostra di tutta l'adattabilità caratteristica degli altri mezzelfi. Di conseguenza, molti di essi scelgono di adottare delle classi multiple.

Classe preferita: La classe di livello più alto posseduta da un mezzo-drow va considerata come la sua classe preferita.

Classi di prestigio: I mezzo-drow possono intraprendere qualsiasi classe di prestigio normalmente aperta agli umani. Hanno inoltre accesso alle classi di prestigio dell'arciere arcano, del cantore della lama e del cantore magico.

Società dei mezzo-drow

Nella società di Dambrath, i mezzo-drow sono aristocratici per nascita. Crescono nella bambagia, ma da loro ci si aspetta molto. Quando diventano adulti, devono fare del loro meglio per dimostrare di essere degni del sangue che scorre nelle loro vene. Se fallissero, getterebbero il disonore sulla loro intera famiglia, e potrebbero essere ripudiati ed esiliati nella vergogna dal loro paese.

I mezzo-drow anziani che hanno dimostrato il loro valore possono smettere di lavorare per trasmettere ai più giovani le cose che hanno imparato. In caso contrario, debbono proseguire con la loro professione fino a quando non vengono considerati degni. In ogni caso, i mezzo-drow anziani vivono raramente a lungo dopo che l'età ha iniziato a indebolirli, dal momento che ci sono sempre dei parenti più giovani affamati di opportunità e pronti ad impossessarsi della posizione e della ricchezza dei vecchi.

Al di fuori di Dambrath, molti mezzo-drow sono anime solitarie, che preferiscono stare per conto loro anziché essere costretti a sopportare le opinioni degli altri. Altre volte, si radunano in bande dello stesso sangue, comportandosi spesso con prepotenza verso coloro che ritengono di poter intimidire.

Linguaggio e istruzione

I mezzo-drow parlano l'Elfico e la lingua umana della loro regione di origine. Se sono stati educati nel Sottosuolo o a Dambrath, conoscono il Sottocomune. In caso contrario, sapranno parlare il Comune.

Tutti i mezzo-drow sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Caratteristiche e capacità razziali

I mezzo-drow possiedono tutti i tratti razziali mezz'elfici elencati nel *Manuale del Giocatore,* fatta eccezione per quanto segue:

- Scurovisione 18 metri.
- Sangue dei drow: Per quanto riguarda tutte le capacità e gli effetti speciali, un mezzo-drow viene considerato un drow.

Magia e conoscenze dei mezzo-drow

I mezzo-drow posso usare gli incantesimi razziali sia degli elfi che degli umani, ma non possiedono tradizioni magiche personalizzate.

Oggetti magici comuni: Vista l'influenza di Loviatar a Dambrath, le fruste magiche possono essere acquistate presso i mezzo-drow ad un prezzo ridotto del 10% rispetto alla loro valutazione normale.

Divinità dei mezzo-drow

I mezzo-drow possono scegliere come divinità patrona una qualsiasi tra i pantheon umani o drow. I mezzo-drow di Dambrath scelgono quasi sempre un patrono nel pantheon drow, o meglio ancora adorano Loviatar. I mezzo-drow di allineamento buono scelgono quasi sempre Eilistraee come loro divinità patrona. Per molti mezzo-drow di buon cuore, la scelta di Eilistraee rappresenta un compromesso tra i diversi aspetti del loro retaggio, un compromesso con il quale possono vivere abbastanza agevolmente.

La fede di Loviatar occupa un posto particolare tra la gente di Dambrath. Questa dea del dolore e della sofferenza aveva già un culto a Dambrath ancora prima che i drow occupassero il regno con la forza. Anzi, senza l'aiuto del culto di Loviatar, i drow avrebbero anche potuto non conquistarlo mai. Come segno di rispetto nei suoi confronti, l'adorazione di Loviatar è ancora oggi considerata la religione ufficiale di Dambrath, e la maggior parte dei mezzo-drow che vive qui si adegua a questa linea.

Rapporti con le altre razze

La maggior parte dei mezzo-drow non va d'accordo con nessuno che non sia a sua volta un mezzo-drow. Dambrath è davvero il posto ideale per questi individui. I mezzo-drow buoni sono spesso amichevoli quando li si avvicina con comprensione o buoni propositi, ma mantengono le distanze in caso contrario. Sanno infatti anche troppo bene come la maggior parte della gente la pensi sui loro cugini drow, e per estensione anche su di loro.

Equipaggiamento dei mezzo-drow

I mezzo-drow non possiedono un equipaggiamento razziale insolito. Tuttavia, possono usare qualsiasi articolo o arma caratteristica degli elfi o degli umani. Manifestano inoltre una particolare preferenza per la balestra a mano.

Regione dei mezzo-drow

Anche se molti mezzo-drow nativi di Dambrath scelgono quella regione, un personaggio mezzo-drow che vive in terre più settentrionali sarà un solitario e un espatriato. La regione qui descritta rappresenta un solitario mezzo-drow nativo delle distese boschive di Cormanthor o del Nord.

Classi preferite: Chierico, guerriero, ranger, ladro. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio mezzo-drow di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Comune, Elfico e Sottocomune.

Linguaggi bonus: Chondathan, Nanico, Gigante, Goblin, Illuskan, Silvano.

Talenti regionali: Adattamento alla Luce Diurna, Anima Forte, Occhi dei Drow, Sopravvissuto.

Equipaggiamento bonus: (A) stocco* o spada lunga*; oppure (B) giaco di maglia*; oppure (C) balestra a mano e 3 dosi di veleno stordente drow (descritto nell'appendice).

Orchi e Mezzorchi

Si conoscono quattro sottorazze di orchi che percorrono la superficie di Faerûn. La prima di queste sono gli orchi grigi dell'Est, orchi nomadi fanatici nella loro devozione alle rispettive divinità. La seconda sono i bellicosi orchi di montagna del Nord, abbastanza simili nelle abilità fisiche agli orchi descritti nel *Manuale dei Mostri* ma con una società e un atteggiamento mentale del tutto diverso. La terza sono i mezzorchi, una delle razze "senzatetto" di Faerûn, un popolo meticcio che è privo di una storia che possa davvero definire la sua. La quarta sottorazza, infine, comprende gli orog del Sottosuolo profondo, esperti armaioli e capi guerrieri da lungo dimenticati dalle popolazioni di superficie.

Panoramica generale

Il combattimento e la guerra pervadono ogni singolo aspetto della società orchesca. Quando non stanno facendo scorrerie o attaccando i loro nemici (che spesso sono altre tribù della loro razza), gli orchi si addestrano a combattere, costruiscono e riparano armi e macchine d'assedio e in genere mordono il freno in attesa della prossima battaglia.

Le tribù orchesche stabiliscono spesso il loro covo nelle caverne naturali, dal momento che queste grotte sono facili da difendere e richiedono solo un minimo lavoro di costruzione per essere fortificate. Trovare una tribù di orchi che vive in una fortezza in rovina o in un complesso sotterraneo catturato in seguito a un'invasione è altrettanto frequente. Le tribù di orchi che non hanno trovato una rete di caverne adatta o catturato un dungeon o un castello per viverci costruiscono invece dei piccoli villaggi nomadi. I villaggi degli orchi consistono di tende e altre strutture temporanee disposti secondo uno schema circolare, circondate da un fossato o una palizzata. Questi villaggi sono di solito costruiti in cima a una collina o addossati a una parete rocciosa, un lago o un fiume, utilizzando gli ostacoli naturali per incrementarne la difendibilità.

Gli orchi hanno una società selvaggia e patriarcale. In una comunità orchesca, è praticamente impossibile trovare un orco femmina in una posizione di potere secolare. Gli orchi maschi prendono tipicamente una manciata di mogli, che sono di solito trattate come poco più che semplici trofei e schiave. Ci si aspetta che i giovani orchi si addestrino a combattere non appena sono abbastanza forti da tenere in mano le armi, e le contese tra fratelli sono incoraggiate. Un padre orco non ha interesse nell'allevare un figlio che non sappia farsi valere presso i suoi fratelli, e un orco più piccolo o di salute cagionevole non sopravvive mai a lungo.

Gli orchi femmina devono aspettarsi ben poco dalla vita. Raramente, una femmina particolarmente tenace può aprirsi con la forza la strada nelle armate orchesche e servire in mezzo ai suoi fratelli come loro pari, ma nella maggior parte dei casi, le femmine sono relegate al ruolo di madri o di serve. Le femmine degli orchi sono altrettanto forti e capaci dei maschi a livello puramente fisico, ma la società orchesca è brutale e di vedute ristrette. L'unica vera area nella quale un orco femmina può sperare di distinguersi è nel regno della magia, e specialmente in quello della magia divina. Adepte, chieriche e druide possono usare le loro capacità magiche per infondere paura e trepidazione nei maschi delle loro comunità, e per lo più sono lasciate in pace a fare quello che desiderano.

Nelle comunità orchesche è comune la pratica della schiavitù. Di solito, in una tana di orchi gli schiavi sono rappresentati da goblin o coboldi soggiogati, anche se non è raro vedere annoverati nel loro numero anche orchi appartenenti ad altre tribù o sottorazze. Umani, gnomi, nani e halfling sono a loro volta tenuti spesso come schiavi, anche se vengono trattati duramente e raramente sopravvivono a lungo in queste aspre condizioni. Gli schiavi elfi sono invece rari, dal momento che la maggior parte degli orchi preferisce semplicemente uccidere e mangiare qualsiasi elfo in cui si imbatta.

Storia della razza

Gli orchi, come gli elfi, i nani e molte altre razze non ben conosciute nel Faerûn, non sono creature native del pianeta Toril. La prima grande migrazione di orchi nel Faerûn avvenne molte migliaia di anni fa, attraverso i portali costruiti da una delle razze creatrici. Per migliaia di anni dopo la loro prima migrazione su Toril, gli orchi rimasero allo stato di feroci selvaggi, troppo impegnati a combattere fra di loro per richiedere le attenzioni delle grandi nazioni elfiche. Si ritiene che questa era di autentica barbarie tra gli orchi di Faerûn sia durata per oltre quindicimila anni; non fu prima del -3800 CV che gli orchi del Nord si coalizzarono finalmente fino a formare delle vere e proprie tribù. Meno di 200 anni dopo, le tribù si unirono sotto un potente consesso di capi orchi, dando origine alla prima temibile orda orchesca. Questa legione di orchi rivolse per la prima volta la propria attenzione verso i territori del sud nel -3605 CV, quando sferrò una gigantesca invasione contro l'appena nata nazione di Netheril provocando gravi danni prima che gli eserciti elfici e Netheresi riuscissero a

respingerla. Nonostante la sconfitta, gli orchi scoprirono però che avevano davvero un gusto per la guerra, e da quel momento periodiche invasioni orchesche hanno continuato a minacciare ogni poche generazioni i reami meridionali, ogniqualvolta la popolazione degli orchi diventava abbastanza grande da poter formare una nuova orda.

Ma il Nord non sarebbe stato l'unica regione di Faerûn a sentire su di sé i feroci artigli degli orchi. Nel -1081 CV, una banda di maghi Mulhorandi ribelli aprì un portale che conduceva al mondo nativo degli orchi, e diversi anni più tardi scatenò su Faerûn un'orda gigantesca delle feroci creature. Le risultanti Guerre del Portale Orchesco furono l'assalto più devastante mai lanciato dalla razza orchesca contro le terre di Faerûn. Alla fine gli orchi furono sconfitti nel -1069 CV, finendo dispersi in tutta la regione.

Da questi tempi remoti, gli orchi hanno continuato ad esistere come una pestilenza sulla superficie del pianeta. Nel Nord, le orde orchesche hanno distrutto (o aiutato a distruggere) molti grandi regni nanici, umani ed elfici, inclusi Ammarindar, Phalorm, Delzoun, Eaerlann e Illefarn. Le orde di orchi hanno saccheggiato a più riprese Chessenta, il Vast e la Costa della Spada, spingendosi a sud fino a Calimshan. È soltanto una questione di tempo prima che gli orchi si riuniscano ancora.

Orco Grigio

Regioni: Damara, Mare della Luna, Rashemen, regione degli orchi, Thesk, Vaasa o il Vast.
Talenti razziali: Adattamento alla Luce Diurna, Carica Impetuosa.
Classe di prestigio razziale: Signore della guerra orchesco.
Modificatore di livello: +1.

Gli orchi delle terre orientali si concentrano al giorno d'oggi nelle regioni del Mare della Luna e della Desolazione Sconfinata, con gruppi molto inferiori di numero sparsi nelle terre che giacciono in mezzo. Un orco grigio ha un aspetto meno bestiale rispetto ai suoi selvaggi cugini settentrionali, ma è sempre ovviamente un non umano. Gli orchi grigi sono in certo qual modo villosi, con grandi chiome di capelli ispidi che crescono sulla loro testa, spalle e schiene. Le loro facce sono meno porcine rispetto agli orchi di montagna, se si fa eccezione per le loro zanne. Hanno gli occhi gialli, arancioni o rossi, orecchie lupine e capelli neri o grigi. Gli orchi grigi sono più disposti a indossare abiti "civilizzati" rispetto agli orchi di montagna, e preferiscono le diverse tonalità di marrone, nero, blu e altri colori scuri. La carnagione è di solito grigia, con macchie irregolari di grigio più chiaro o più scuro sul torace e sui fianchi.

I personaggi orchi grigi hanno le caratteristiche iniziali di età, aspettativa di vita, altezza e peso dei mezzorchi. Consultare il Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Storia

Per gran parte della storia del Faerûn, le terre dell'Est furono relativamente libere dal flagello degli orchi. Sfortunatamente, tutto questo cambiò nel -1081 CV, quando l'Adepto Teurgo Thayd, ultimo apprendista ancora in vita degli antichi maghi Imaskari, aprì un fatidico portale su un mondo selvaggio, dominato da imperi di orchi fanaticamente religiosi. Thayd fu giustiziato non molto tempo dopo per aver incitato i maghi di Mulhorand e Unther alla ribellione, e con la sua morte su Faerûn non rimase nessuno che sapesse dell'esistenza del portale. Per cinque anni il portale rimase inattivo, finché non fu scoperto proprio dagli orchi, che vi sciamarono attraverso e strinsero d'assedio le nazioni di Unther e di Mulhorand. Questo attacco durò per sei anni, e venne definito in seguito dagli storici come le Guerre del Portale Orchesco.

Le Guerre del Portale Orchesco cominciarono nel -1076 CV e degenerarono rapidamente in un conflitto dalle proporzioni devastanti. I guerrieri orchi uccisero vittime a migliaia, ma l'aspetto più terrificante del loro esercito stava nella possanza magica. Questi orchi erano assai più fanatici di quelli del Nord, e i loro chierici avevano sviluppato incantesimi spaventosamente potenti e micidiali. La più potente di queste magia era la capacità degli orchi chierici di chiamare direttamente sul campo gli avatar delle loro divinità, un'abilità che essi non si facevano scrupolo di usare per schiacciare i loro nemici. Gli dei di Mulhorand e Unther possedevano a loro volta degli avatar che vivevano su Faerûn, ma avevano speso gran parte del loro potere per liberare i loro fedeli dagli anni di oppressione dell'Impero Imaskari, e non erano abbastanza forti per proteggere le loro greggi dall'assalto delle orde orchesche. Ciononostante, le divinità di queste due nazioni si opposero agli orchi, che a loro volta chiamarono in aiuto gli avatar delle loro divinità. Il tremendo scontro che ne risultò fu a posteriori definito come la Battaglia degli Dei, una titanica lotta in cui le spaventose energie del potere divino lasciarono tremende cicatrici sulla terra. Re, la divinità di Mulhorand, fu uccisa dal capo del pantheon degli orchi, Gruumsh. Molte altre la seguirono, mentre diverse potenze del pantheon di Unther venivano massacrate dagli avatar degli dei orcheschi. Ma gli dei e gli eserciti degli orchi furono terribilmente indeboliti dal titanico conflitto, nonostante la loro vittoria sul nemico, e due anni più tardi i superstiti degli infranti pantheon di Mulhorand e Unther si coalizzarono per annientare gli orchi e le loro divinità, cosa che avvenne nel -1069 CV.

La distruzione dell'orda orchesca fu così completa che gli orchi grigi della regione non sono mai stati capaci di risollevarsi completamente. Nel corso dei successivi secoli, gli orchi grigi si frammentarono ancora e di nuovo, disperdendosi in innumerevoli piccole tribù sparse attraverso il Thay, il Mare della Luna e le regioni confinanti. I continui conflitti interni alla loro razza hanno impedito agli orchi grigi di tornare ad essere la potenza che erano stati ai tempi delle Guerre del Portale Orchesco.

Atteggiamento Mentale

Gli orchi grigi sono cattivi, selvaggi e barbarici proprio come i loro cugini settentrionali, ma mancano dell'impulso a conquistare e schiavizzare tipico degli orchi di montagna. Un orco grigio può reagire a un evento in maniera improvvisa e irrazionale, affidandosi più al proprio istinto e alle proprie emozioni che non alla logica. Quando si trova di fronte ad una opportunità di colpire un odiato rivale, un orco grigio non esita ad attaccare, anche se è stato brutalmente sconfitto dozzine di volte dallo stesso nemico.

Personaggi orchi grigi

La forza di un orco grigio lo porta naturalmente verso le classi del guerriero e del barbaro, mentre la sua percezione e astuzia ne possono fare anche un ranger di successo.

Classe preferita: Chierico. Sebbene gli orchi grigi si trovino a loro agio nella vita selvaggia dei barbari, tendono ad essere più calmi e controllati dei loro cugini del nord, concentrando invece verso l'interno la loro rabbia e il loro odio. Questo consente loro di eccellere come chierici delle bellicose divinità degli orchi.

Classi di prestigio: Gli orchi grigi non hanno un interesse immediato per la maggior parte delle classi di prestigio, e preferiscono continuare a percorrere il cammino della loro classe originale. Molti orchi chierici diventano campioni divini o discepoli divini se riescono a soddisfarne i requisiti, ma solo pochi vivono abbastanza per farcela.

Società degli orchi grigi

Gli orchi grigi sono nomadi. Vivono negli angoli più remoti e desolati del Faerûn nord-orientale, e si arrabattano per vivere come possono, percorrendo le tradizionali rotte migratorie tra i luoghi di accampamento prestabiliti e le loro grotte preferite man mano che

cambiano le stagioni. Quando le risorse di un'area si assottigliano, la tribù si trasferisce in terreni più fertili.

Una tipica tribù di orchi grigi è composta da 30 a 50 membri, guidati dall'esemplare più forte. Questo orco è chiamato capotribù, ed è responsabile di decidere quando la tribù attaccherà i suoi vicini. La carica tende ad essere nel migliore dei casi temporanea, dal momento che i capi delle tribù orchesche vengono continuamente uccisi (sia in battaglia che in seguito a congiure) e rimpiazzati da nuovi capi. Il vero potere in una tribù di orchi grigi, però, è detenuto dal loro alto sacerdote, tipicamente un adepto o un chierico (spesso femmina) che ha occupato la posizione per numerosi anni. Gli orchi grigi sono zeloti, e la parola dei loro chierici tribali è legge. I chierici di altre tribù sono di solito considerati come eretici, indipendentemente dal fatto che probabilmente entrambe le tribù adorano nello stesso modo la medesima divinità.

Linguaggio e istruzione

Gli orchi grigi parlano una variante complessa della lingua Orchesca. Chiunque sappia parlare l'Orchesco è in grado di comprendere questo linguaggio, ma molte parole, inflessioni e pronunce variano moltissimo da una tribù all'altra, e di solito occorre un periodo di qualche giorno per abituarsi e comprendere le idiosincrasie linguistiche di un'altra tribù. Gli orchi grigi non amano imparare altre lingue, ma i chierici di una tribù conosceranno tipicamente il Comune (per interrogare i prigionieri), Gigante e Goblin (per interagire con i potenziali alleati).

Gli orchi grigi non sanno leggere o scrivere, a meno che non abbiano un livello in una classe di personaggio diversa da quella del barbaro.

Caratteristiche e capacità razziali

Gli orchi grigi possiedono tutti i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Forza, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, -2 al Carisma. Gli orchi grigi non sono forti quanto gli orchi delle montagne, ma tendono ad essere molto più indipendenti e forti di carattere.
- Taglia Media.
- La velocità di movimento sul terreno degli orchi grigi è di 12 metri. La loro falcata è lunga, e possono coprire rapidamente delle grandi distanze.
- Competenti nell'uso dell'ascia grande e dell'arco lungo; gli orchi grigi si addestrano fin dall'infanzia nell'uso delle armi.
- Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi grigi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire in piena luce solare, oppure quando si trovano all'interno del raggio di azione di un incantesimo *luce diurna*.
- Olfatto acuto (St): Gli orchi grigi possiedono questa abilità speciale, descritta nella *Guida del DUNGEON MASTER*.
- Sangue orchesco: Per quanto riguarda tutte le abilità e gli effetti speciali, un orco grigio viene considerato un orco; per esempio, gli orchi grigi possono usare o creare armi orchesche e oggetti magici con poteri specifici della loro razza come se fossero normali orchi.
- Classe preferita: Chierico.
- Modificatore di livello +1. Gli orchi grigi sono leggermente più potenti e avanzano di livello più lentamente rispetto alle altre razze comuni di Faerûn. Si veda la Tabella 1 per ulteriori informazioni.
- Linguaggi automatici: Comune, Orchesco. Linguaggi bonus: Draconico, Gigante, Goblin.

Magia e conoscenze degli orchi grigi

Gli incantatori arcani, anche se non completamente sconosciuti, sono comunque piuttosto rari fra gli orchi grigi. In una società dominata dalla forza e dalla brutalità, non c'è molto spazio per gli studi di tipo più accademico. Quegli orchi che diventano effettivamente incantatori arcani sono invariabilmente dei reietti o dei solitari.

Gli incantatori divini sono invece assai più comuni nella società degli orchi grigi. Quando invasero per la prima volta il Faerûn durante le Guerre del Portale Orchesco, essi possedevano numerosi incantesimi unici e potenti, i più terribili dei quali erano quelli capaci di evocare l'avatar della divinità adorata dall'incantatore. Da quando sono stati sconfitti, gran parte delle loro conoscenze magiche è andata perduta, e ora gli orchi adepti e i chierici concentrano i loro sforzi su magie più comuni. Gli orchi grigi possono anche diventare druidi, ma con una frequenza molto minore.

Oggetti magici degli orchi grigi

Adepti e chierici producono spesso pergamene e pozioni che li aiutino o incrementino la forza della loro tribù, ma nella maggior parte dei casi quasi tutti gli oggetti magici trovati in una tribù di orchi grigi saranno quelli trafugati ai cadaveri dei loro nemici.

Divinità degli orchi grigi

Gli orchi grigi venerano in egual misura tutte le divinità orchesche. Riconoscono Gruumsh come il capo degli dei orchi, ma un tipico orco grigio non si sente obbligato ad adorare lui al di sopra di una qualsiasi altra divinità, e di solito sceglie il dio che si adatta meglio ai suoi interessi e temperamento personali. La gran parte degli orchi appartenenti ad una stessa tribù adora solitamente la medesima divinità.

Rapporti con le altre razze

Gli orchi grigi non vanno d'accordo con nessuno che non appartenga alla loro stessa tribù; anche le altre tribù di orchi grigi sono considerate con sospetto e gelosia. Dal momento che è un pensiero comune ritenere che qualsiasi altra tribù se la passi meglio della propria, spesso e volentieri le comunità orchesche si aggrediscono a vicenda per impadronirsi delle rispettive risorse. Non provano un odio particolare per una in particolare fra le altre razze; gli orchi grigi detestano tutti quanti con la stessa intensità. Eccezioni degne di nota sono rappresentate dai goblin e dai coboldi (che spesso sono accettati nelle tribù orchesche in qualità di servitori o schiavi) e dagli ogre (che gli orchi ammirano per la loro forza spaventosa).

Equipaggiamento degli orchi grigi

Gli orchi grigi sono marginalmente più puliti degli orchi delle montagne, e di conseguenza anche il loro equipaggiamento è mantenuto in condizioni migliori. Le asce in particolare sono considerate sacre, e ogni orco ha una cura quasi maniacale per la sua arma, affilandola e riparando in continuazione ammaccature e piccole rotture. Spesso i guerrieri orchi grigi tengono il conto delle loro più grandi uccisioni facendo una tacca sul manico o incidendo il nome del nemico sulla testa dell'ascia. Decorazioni come piume, perline, gemme e parti del corpo mozzate ai nemici sconfitti (dita e orecchie sono i "souvenir" preferiti) adornano spesso le asce degli orchi. Gli orchi grigi mostrano una predilezione per le armature leggere, che consentono loro di usare a proprio vantaggio la loro grande velocità.

Animali domestici

Le tribù di orchi grigi tengono spesso piccole famiglie di animali da guardia, ma la responsabilità di queste creature ricade sulla tribù

nel suo insieme, piuttosto che sui singoli individui. Questi animali da guardia non sono solitamente troppo pericolosi, dal momento che diverse comunità di orchi hanno imparato nella maniera peggiore che tenersi vicino qualcosa di così forte come un bulette è un ottimo modo per fare divorare l'intera tribù. Animali da guardia comuni includono donnole crudeli, ghiottoni crudeli, cinghiali crudeli, orsigufi e diversi tipi di parassiti.

Orco di Montagna

Regioni: Il Nord, Marche d'Argento, regione degli orchi.
Talenti razziali: Adattamento alla Luce Diurna, Carica Impetuosa.
Classe di prestigio razziale: Signore della guerra orchesco.

Gli orchi del Nord e della Spina Dorsale del Mondo comprendono le più antiche e più numerose sottorazze orchesche oggi attive nel Faerûn. Anzi, molta gente tende a presumere che tutti gli orchi siano come i selvaggi guerrafondai che si trovano in queste regioni, e non distinguono nemmeno gli orchi grigi o addirittura i mezzorchi come razze separate.

Un orco di montagna è piuttosto ovviamente una creatura mostruosa per gran parte delle popolazioni civilizzate di Faerûn. Gli orchi di montagna rassomigliano molto alla lontana a degli umani primitivi, ma sono decisamente più alti e superano spesso i due metri e dieci. Alcuni rari esemplari sono addirittura più alti di due metri e mezzo. Hanno colli corti e possenti, e le loro teste bestiali sembrano appoggiarsi direttamente sulle spalle colossali. Gli occhi sono sempre di una profonda tonalità di rosso, e i loro volti sono dominati da grugni porcini e grosse zanne che spuntano dalla mandibola. Gli orchi di montagna intrecciano spesso nastri e piccole ossa nei loro capelli folti e arruffati, che di solito sono di colore nero. Il loro abbigliamento è rozzo e primitivo, spesso realizzato in colori sgradevoli come rosso sangue, giallo mostarda, giallo verdastro e viola scuro. Non sono assolutamente la razza più pulita di Faerûn, e adorano decorare i loro corpi con cicatrici e pitture di guerra.

Gli orchi di montagna non sono una razza longeva, e usano le seguenti caratteristiche degli effetti dell'invecchiamento, come descritto nella Tabella 6-5 del *Manuale del Giocatore*:

Orco di montagna	30	40	50	+2d10 anni

Gli orchi di montagna sono più grossi e più forti della maggior parte delle altre razze di Faerûn, e usano le seguenti caratteristiche di altezze e pesi casuali (consultare il Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*):

Orco			
170 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	67,5 kg	x (2d6) x 0,45 kg
Orca			
150 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	51,75 kg	x (2d6) x 0,45 kg

Storia

Gli orchi di montagna hanno fatto parte di Faerûn per migliaia di anni, ma per la maggior parte di questo tempo furono poco più che animali feroci che sporadicamente si avventuravano verso sud nelle terre delle nazioni elfiche. Gli elfi ebbero pochi problemi a respingere queste goffe invasioni, e inviarono spesso delle squadre a nord verso il Dorso del Mondo, a caccia di orchi come sport. Fino ad oggi, gli orchi di montagna provano un profondo e bruciante odio per gli elfi come per gli umani, dal momento che gli elfi si assunsero l'incarico di proteggere anche gli umani dalle scorrerie orchesche.

Durante le Guerre delle Corone e gli Anni della Peregrinazione che le seguirono, le nazioni elfiche si indebolirono, e gli orchi ebbero la loro possibilità di diventare forti. La "civiltà" degli orchi del Nord richiese molte generazioni per svilupparsi, e in questo tempo gli orchi perfezionarono abilità importanti come lavorare i

Illustrazione di Jim Pavelec

La scelta del capotribù orchesco

metalli e costruire armi e armature. Infine, nel -3605 CV, gli orchi sciamarono giù dal Dorso del Mondo nella prima grande orda orchesca, portando indicibili massacri e disperazione nella giovane nazione di Netheril. Questa orda fu respinta dalla potenza combinata degli elfi e degli umani, ma gli orchi furono soltanto messi in fuga, non distrutti.

Dai tempi di quella iniziale invasione, le orde orchesche hanno periodicamente dilagato verso sud cercando di impadronirsi delle terre degli umani e degli elfi. Una grande incursione di orchi si verificò non molto tempo dopo la caduta di Netheril, nel -100 CV; l'unico regno che riuscì ad opporsi alla loro potenza fu la nazione elfica di Eaerlann. Un'altra grande invasione ebbe luogo nel 1235 CV; questa orda orchesca venne giù dai picchi più a nord e arrivò addirittura fino a Calimshan. Questa invasione durò sei anni, e venne respinta soltanto nel 1241 CV da una serie di eserciti determinati coalizzati insieme.

Ogni volta che una nuova orda orchesca si è manifestata, è sempre stata sconfitta e ributtata a nord; ciononostante, i popoli di queste regioni vivono nella paura costante che la prossima potrebbe essere quella che riesce a spezzare una volta per tutte la schiena del mondo civilizzato.

Atteggiamento mentale

Gli orchi di montagna sono sopra ogni altra cosa bellicosi e distruttivi. Credono fermamente che un giorno riusciranno finalmente a schiacciare il mondo civilizzato ed erediteranno le terre che spettano loro di diritto. Le loro precedenti sconfitte non sono considerate delle battaglie perse, ma semplicemente degli assalti preliminari destinati a mettere alla prova le risorse e la determinazione dei loro nemici.

Nonostante la loro visione condivisa di un Faerûn selvaggio governato dagli orchi, l'ostacolo più grande che devono fronteggiare è la loro incapacità di unirsi per qualsiasi ragione che non sia la guerra. Quando le popolazioni orchesche diventano abbastanza grandi ed emerge un comandante orco con carisma e influenza sufficienti per radunarle sotto il proprio stendardo, le tribù del Nord possono scuotere il mondo intero. Per la maggior parte del tempo, però, gli orchi di montagna sono troppo impegnati a bisticciare aspramente fra di loro.

Personaggi orchi di montagna

I barbari e i guerrieri dominano tra gli orchi di montagna, con i ladri e gli adepti che raggiungono rispettivamente un distante terzo e quarto posto.

Classe preferita: Barbaro; gli orchi di montagna hanno edificato la loro società sul concetto che il più forte ha sempre ragione.

Classi di prestigio: La più famigerata classe di prestigio fra le tribù del Nord è quella del temuto signore della guerra orchesco (descritta nell'appendice), quel carismatico individuo responsabile di riunire e guidare in battaglia le distruttive orde orchesche verso sud, contro le terre civilizzate. Talvolta gli orchi di montagna diventano guardie nere o assassini, ma in entrambi i casi si tratta di personaggi eccezionali.

Società degli orchi di montagna

Gli orchi di montagna si radunano in immense tribù. A differenza dei loro cugini orchi grigi, gli orchi di montagna non sono nomadi. Scelgono una grotta o un vecchio rudere e vi si stabiliscono permanentemente. Via via che la loro popolazione cresce, vengono costruiti nuovi rozzi edifici, e in molte regioni del Nord gli insediamenti orcheschi hanno iniziato a rassomigliare a delle vere e proprie città. Quando una città di orchi diventa troppo grande, di solito il risultato è una feroce guerra civile che termina con la fazione perdente dispersa e in fuga per costruire il proprio insediamento altrove. Questa tradizione di lotte intestine impedisce alla maggior parte delle città e delle fortezze orchesche di diventare troppo grandi. Le dimensioni di una tribù di orchi di montagna variano grandemente, a seconda del successo e dall'età della tribù stessa. Le tribù più piccole raramente annoverano meno di 50 orchi, e quelle più grandi, come gli Orchi dei Teschi Laceri, possono avere oltre 5.000 guerrieri.

È impossibile determinare il numero di tribù orchesche che popolano il Nord, anche perché esse nascono e si estinguono su base mensile. Tuttavia, diverse tribù sono abbastanza grandi e vecchie da avere raggiunto la fama (o l'infamia) in tutta la regione. Le tre tribù principali delle Montagne Rauvin sono un esempio perfetto di insediamenti orcheschi di successo: le Fauci Rosse, gli Strappa Cuori e i Teschi Laceri terrorizzano la regione da lungo tempo. Le tribù di orchi delle colline e dei picchi del Dorso del Mondo sono di gran lunga le più numerose per numero totale, ed è sempre qui che abita oggi una delle tribù orchesche più famigerate e di maggior successo: la tribù delle Molte Frecce, guidata da Re Obould.

Linguaggio e istruzione

Tutti i personaggi orchi di montagna sanno parlare l'Orchesco e il Comune. A differenza degli orchi grigi, le diverse tribù di orchi di montagna parlano dei dialetti molto simili tra di loro, rispetto a quanto avviene fra le tribù indipendenti dell'est. Gli orchi di montagna imparano spesso anche il Gigante e il Goblin, in modo da poter comunicare con i loro vicini dalle simili inclinazioni, e il Comune per interrogare i prigionieri.

Nessun orco delle montagne sa leggere o scrivere, fatta eccezione per quelli che seguono una classe di personaggio giocante diversa dal barbaro.

Caratteristiche e capacità razziali

Gli orchi di montagna possiedono tutti i seguenti tratti razziali:

- +4 alla Forza, -2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma. Gli orchi di montagna sono spaventosamente forti, ma tendono a reagire alle situazioni con violenza e senza un'adeguata pianificazione.
- Taglia Media.
- La velocità di movimento sul terreno degli orchi di montagna è di 9 metri.
- Scurovisione 18 metri.
- Competenti nell'uso dell'ascia grande e del giavellotto. Gli orchi di montagna si addestrano fin dall'infanzia nell'uso delle armi.
- Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi di montagna subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire in piena luce solare, oppure quando si trovano all'interno del raggio di azione di un incantesimo *luce diurna*.
- Sangue orchesco: Per quanto riguarda tutte le abilità e gli effetti speciali, un orco di montagna viene considerato un orco; per esempio, gli orchi di montagna possono usare o creare armi orchesche e oggetti magici con poteri specifici della loro razza.
- Classe preferita: Barbaro.
- Linguaggi automatici: Comune, Orchesco. Linguaggi bonus: Draconico, Nanico, Gigante, Goblin.

Magia e conoscenze degli orchi di montagna

Gli orchi di montagna sono più interessati al combattimento fisico diretto che alla magia. Ciononostante, comprendono e apprezzano il vantaggio tattico di avere sostegno magico in battaglia. I loro

incantatori si concentrano sulle magie che possono essere applicate direttamente alle situazioni di guerra, e in particolare su incantesimi come *velocità, estremità affilata, benedizione* e *preghiera* e altri che possano supportare le truppe combattenti. Nonostante ciò, molte tribù di orchi ritengono che la magia sia la strada dei vigliacchi; qualcosa che è meglio lasciare all'uso dei loro odiati nemici (in particolare gli elfi). Abbracciare lo studio della magia significa ammettere che i nemici devono essere rispettati, e questo è un concetto che ben pochi orchi sono disposti ad accettare.

Oggetti magici degli orchi di montagna

Gli oggetti magici prodotti da questa sottorazza orchesca sono quasi esclusivamente armi o armature. Essi preferiscono usare oggetti accessibili a chiunque, come pozioni, anelli, armi, armature e la maggior parte degli oggetti meravigliosi e delle verghe. Pergamene, bastoni e bacchette sono oggetti da disprezzare, soprattutto perché la maggior parte degli orchi di montagna non riesce a farli funzionare, e quindi li deride per gonfiare la propria importanza.

Oggetti magici iconici: Alcuni incantatori orchi delle montagne realizzano le *lance dell'impalamento* (descritte nell'appendice), armi magiche progettate per uccidere gli elfi e i nani che odiano tanto.

Divinità degli orchi di montagna

Gli orchi di montagna riconoscono le varie divinità orchesche, ma non permettono alle questioni di fede e religione di intromettersi fra loro e i loro scopi finali. Presumono che le divinità orchesche li abbiano messi in questo mondo per fare in modo che facciano quello che sanno fare meglio, e non sentono il bisogno di avere un supporto costante da parte di chierici e simili. Quasi tutti gli orchi di montagna chierici sono adoratori di Gruumsh, dal momento che gli altri membri del pantheon orchesco sono considerati poco più che suoi servi. Nel Nord esiste anche un gran numero di orchi druidi. Questi sono di solito dei solitari che vivono lontano dalle tribù. Un orco druido è di allineamento Caotico Neutrale o Neutrale Malvagio; questi personaggi servono da oracoli e consiglieri per i capitribù, e vengono consultati spesso perché utilizzino i loro poteri di dominio sulla natura in aiuto delle armate orchesche.

Rapporti con le altre razze

Gli orchi di montagna sono consumati dall'odio per la maggior parte delle altre razze non orchesche (e specialmente per elfi, umani e nani). Nonostante ciò, hanno rapporti sufficientemente buoni con altre razze come le varie specie goblinoidi, i giganti e altri abitanti malvagi del Nord. Spesso si può trovare qualche troll, ogre o gigante delle colline che vive in mezzo a una comunità di orchi. Si sente dire spesso che un orco si accoppierebbe con qualsiasi cosa abbia un aspetto anche solo vagamente umanoide; fare riferimento al paragrafo sui mezzorchi per ulteriori dettagli sul risultato più frequente di queste unioni interrazziali.

Equipaggiamento degli orchi di montagna

Gli orchi di montagna possiedono la tecnologia e la capacità di costruire le loro armi e le loro armature, e si sono specializzati nella realizzazione di asce esclusive alla loro razza come la famosa doppia ascia orchesca. Per quanto riguarda equipaggiamento, armature e armi che non siano asce, però, gli orchi di montagna preferiscono lasciare che i loro guerrieri si addobbino con il materiale sottratto ai nemici uccisi. Un orco di montagna tratta sempre con rispetto la propria ascia, ma il resto del suo equipaggiamento è per lo più ignorato e abbandonato a se stesso. Quando alla fine si rompe viene semplicemente gettato via e sostituito non appena se ne pre-

Illustrazione di Jim Pavelec

L'orda orchesca

senta l'occasione, saccheggiando il corpo di un nuovo nemico. Gli orchi di montagna preferiscono indossare le migliori armature che riescono a trovare o che si possono permettere; di solito si tratta di corazze di scaglie.

ANIMALI DOMESTICI

Gli orchi di montagna utilizzano spesso animali, bestie e altri mostri come guardiani per le loro tane, ma di solito questi guardiani sono altrettanto pericolosi sia per gli intrusi che per gli orchi stessi. Essi ragionano che addomesticando un animale selvaggio si inibiscono gli istinti e i sensi della creatura, e di conseguenza una creatura totalmente selvatica è un guardiano molto più efficiente di una addomesticata. Generalmente, una tribù orchesca riserva una parte del proprio territorio per la tana di questi animali. Chimere, belve distorcenti, manticore, ragni-fase e lupi invernali vivono spesso in questo modo insieme alle tribù di orchi. Se le creature guardiane non sono dotate di intelligenza, gli orchi preferiscono incorporarle in speciali trappole, riempiendo pozzi e grotte sotterranee con i mostri e poi allestendo scivoli e botole a caduta nel pavimento, per far precipitare gli intrusi nelle camere così preparate. Melme e parassiti mostruosi sono usati spesso in questo modo, svolgendo le funzioni di trappole viventi.

Orog (Orco delle profondità)

Regioni: Anauroch, il Nord, Marche d'Argento, regione degli orchi o regione degli orog.
Talenti razziali: Adattamento alla Luce Diurna, Carica Impetuosa.
Classe di prestigio razziale: Signore della guerra orchesco.
Modificatore di livello: +2.

Sebbene praticamene chiunque nel Faerûn conosca o abbia sentito dire qualcosa sulle orde orchesche del Nord (gli orchi di montagna) e sugli orchi nomadi dell'est (gli orchi grigi), sono relativamente pochi quelli che sanno di una terza sottorazza che ha avuto le proprie origini a grande profondità sotto la superficie della terra. Il Sottosuolo è il territorio rivendicato da queste terribili creature, gli orog. Dopo migliaia di anni di sopravvivenza nell'aspro e pericoloso Sottosuolo, gli orog sono cambiati per rispecchiare la loro casa, diventando più feroci e meglio capaci di affrontare le minacce che vi si annidano.

Fisicamente, un orog assomiglia a un grosso orco delle montagne, ma le orecchie sono leggermente più grandi e i suoi occhi sono enormi e pallidi. La loro altezza media si aggira intorno ai 195 centimetri.

Nel corso dei secoli, gli orog hanno padroneggiato l'arte di forgiare armi e armature con gli strani metalli che si trovano nel Sottosuolo. Preferiscono le mezze armature e le armature complete di piastre, che sono di solito decorate con spuntoni metallici corazzati. Le armi degli orog sono dotate di una quantità di uncini, chiodi e un numero ridondante di superfici affilate. Un orog raramente si reca da qualche parte se prima non si è adeguatamente armato e corazzato.

Gli orog usano le seguenti caratteristiche degli effetti dell'invecchiamento, come descritto nella Tabella 6-5 del *Manuale del Giocatore*:

Orog	35	50	65	+2d10 anni

Gli orog sono più grossi e più forti della maggior parte delle altre razze di Faerûn, e usano le seguenti caratteristiche di altezze e pesi casuali (consultare il Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*):

Orog, maschio				
175 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	72 kg	x (2d6) x 0,45 kg	
Orog, femmina				
160 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	56,25 kg	x (2d6) x 0,45 kg	

Storia

Gli orog discendono dai Morditeschio, una grande tribù che viveva nel Dorso del Mondo migliaia di anni fa. Questi orchi erano fra i più brutali e selvaggi guerrieri della prima orda orchesca che attaccò le terre meridionali nel -3605 CV. Quando l'orda venne alla fine respinta, gli orchi Morditeschio rimasero tagliati fuori dalla loro via di fuga verso il nord; stretti in una morsa tra gli eserciti elfici e Netheresi, i Morditeschio si rifugiarono in una stretta caverna che si trovava in fondo a un crepaccio. L'angusta grotta si allargava dopo un po', diramandosi in un complesso di caverne in apparenza infinito: i Morditeschio avevano scoperto il Sottosuolo.

Ben presto gli orchi si resero conto di essersi irrimediabilmente perduti, ma sapevano che i loro nemici non li avrebbero mai seguiti negli abissi senza luce che stavano di sotto. Ogni volta che si trovavano al punto di dover prendere una decisione nel loro viaggio attraverso il Sottosuolo, sceglievano la strada che li portava più in basso. Alla fine, i Morditeschio giunsero in una vasta caverna sotterranea riempita da una vera e propria giungla di funghi fosforescenti. Gli orchi decisero che erano fuggiti abbastanza lontano, e nella luce fioca della giungla fungosa presero la decisione di fermarsi e colonizzare.

Nel corso delle successive centinaia d'anni, i Morditeschio si diffusero come un morbo nelle profondità, scegliendo spesso altre caverne piene di mortiferi funghi e altre pericolose creature. Più spesso che il contrario, furono gli orchi ad avere la meglio e a soggiogare gli abitanti del mondo sotterraneo. Nella loro espansione verso l'esterno, gli orchi scoprirono anche parecchie vene di metalli puri che andavano dal ferro al mithral. Giunti al -1000 CV, i Morditeschio si erano frammentati in quasi una dozzina di tribù più piccole, ed erano diventati invero molto forti. Non dovette passare molto tempo prima che questi esseri, che un tempo erano conosciuti come orchi, fossero battezzati con il nuovo nome collettivo di orog.

Con la caduta di Ascalhorn, Ammarindar ed Eaerlann nel nono secolo CV, gli orog trovarono la strada sgombra per il loro ritorno al mondo di superficie. Alcuni orog solitari erano capitati spesso fin nei territori di sopra, ma si era sempre trattato di individui isolati. Ora, gli orog iniziarono a sciamare in superficie in un numero più grande che mai. La vista del mondo superiore risvegliò un impulso misterioso a lungo sopito nel loro cuore orchesco. Gli orog hanno scoperto, con loro grande piacere, che i loro cugini meno forti, gli orchi di montagna, possono facilmente essere costretti all'obbedienza con la forza e le minacce.

La grande maggioranza degli orog vive ancora nelle grotte nelle profondità del Sottosuolo, ma quando giungerà il momento della prossima orda orchesca, questa sarà un evento al quale il Nord non ha mai assistito. Lentamente, ma con costanza, gli orog hanno rifornito i loro cugini orchi di armi e armature forgiate sottoterra, e più di una tribù di orchi di montagna è oggi guidata da un signore della guerra o da un campione orog.

Atteggiamento mentale

Gli orog hanno trascorso migliaia di anni a combattere creature terribili per conquistare i territori del Sottosuolo. Ora che hanno finalmente iniziato a ritornare nel mondo di superficie, hanno scoperto che in confronto si tratta di un vero e proprio paradiso. Più forti e meglio equipaggiati della maggior parte dei loro nemici, gli orog si stanno rapidamente insediando nelle posizioni di potere presso le tribù orientali di orchi di montagna, vicino ad Anauroch. Mentre gli orchi di montagna adorano l'atto di guerreggiare fine a se stesso, la cosa che piace di più agli orog è il bottino che si conquista in battaglia. Gli orog sono lesti a metter mano alle armi, ma dopo aver combattuto amano rilassarsi e godersi il frutto delle loro

vittorie. Il concetto di mettersi alla guida di un'orda di orchi urlanti in una crociata senza senso che finisce solo quando l'ultimo degli aggressori cade mentre ancora sta avanzando è del tutto alieno al loro modo di pensare. A quale scopo andare in guerra, se non ci si possono godere i risultati?

Personaggi orog

La maggior parte dei personaggi orog sono guerrieri o barbari, ma di recente, con la riapertura delle esplorazioni del mondo di superficie, è diventato sempre più alto il numero di orog che diventano ranger o ladri.

Classe preferita: Guerriero. Gli orog hanno combattuto di continuo, per secoli, nell'oscurità del Sottosuolo. Dal momento che gli orog possiedono valori di Carisma più alti rispetto alle altre sottorazze orchesche, una minoranza significativa di loro sono bardi e stregoni.

Classi di prestigio: Molti orog che vivono nei pressi della superficie intraprendono la carriera del signore della guerra orchesco, nella speranza di poter imbrigliare la furia cieca e quasi dissennata dell'orda orchesca, mettendola così al servizio delle loro conquiste e scorrerie personali.

società degli orog

Nelle profondità del mondo sotterraneo, gli orog utilizzano abbondantemente la manodopera schiava per espandere le loro caverne e trasformarle in città ben difese. Queste città sono completamente circondate dalla roccia e consistono di colossali camere in apparenza senza fine, collegate da grandi condotti e vaste piazze pubbliche. Le città orog sono spesso strutturate su diversi strati, con stanze sopra stanze, che a loro volta ne sovrastano altre. La nobiltà risiede solitamente nelle camere più alte, alle quali si accede tramite scale protette da trappole e pozzi verticali dotati di rudimentali ascensori di corda. Città orog come queste possono ospitare più di ottomila individui, e un numero di schiavi fino a tre volte superiore.

La maggior parte delle città sono tuttavia molto più piccole, e sono abitate solo da poche centinaia di orog e i loro schiavi. Tutti gli insediamenti che si trovano vicino alla superficie sono di quest'ultimo tipo, sebbene rassomiglino a quelle più grandi nella tendenza a essere costituite da dozzine (se non centinaia) di piccole camere interconnesse tra loro. In superficie, gli orog non hanno finora edificato alcuna città esclusivamente loro. Piuttosto, si sono semplicemente insediati nelle tribù degli orchi di montagna e ne hanno preso il controllo con la forza, impossessandosi dei migliori edifici e scacciando gli orchi che ci abitavano in quelli più piccoli.

L'unica cosa che accomuna tutte le società degli orog è la posizione delle fucine. Gli orog hanno una lunga tradizione di costruttori di armi e armature, e la prima cosa che una tribù orog cerca quando deve scegliere il sito per fondare una nuova città è il punto naturale in cui andrà sistemata la fucina. Camini vulcanici e polle di magma sono le posizioni preferite, ma vanno bene anche fucine più tradizionali costruite su scala epica. La gestione delle fucine orog è affidata all'intera comunità, e qualsiasi orog può costruirvi le proprie armi e armature, a patto che quanto produce sia messo immediatamente in uso personale o immagazzinato nell'arsenale della comunità.

Linguaggio e istruzione

Gli orog parlano Orchesco e Sottocomune. Quei pochi individui dotati dell'attitudine alle lingue imparano un altro vernacolo comune nel Sottosuolo, come il Nanico o il dialetto drow dell'Elfico. Ora che gli orog si sono messi ad esplorare l'Anauroch, è probabile che qualcuno di loro possa imparare anche le lingue del mondo di superficie.

Tutti gli orog sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, i popolani e i combattenti.

caratteristiche e capacità razziali

Gli orog possiedono tutti i seguenti tratti razziali:

- +6 alla Forza, -2 alla Destrezza, -2 alla Saggezza, +2 al Carisma. Gli orog sono incredibilmente forti, e sono dei comandanti naturali a dispetto del loro aspetto feroce.
- Taglia Media.
- La velocità di movimento sul terreno degli orog è di 9 metri.
- Scurovisione 36 metri.
- Competenti nell'uso dello spadone e dell'ascia da lancio. Tutti gli orog si addestrano fin dall'infanzia nell'uso di qualche tipo di arma da guerra.
- Bonus razziale di +2 a tutte le prove di Artigianato (costruire armature) e Artigianato (costruire armi). Gli orog si addestrano fin da giovani al lavoro nelle loro fucine tribali.
- Armatura naturale +2.
- Cecità alla luce (Str): L'esposizione improvvisa a una forte luce (come la luce solare o quella generata da un incantesimo *luce diurna*) acceca completamente un orog per 1 round. Inoltre, gli orog subiscono una penalità di circostanza di -1 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di ogni tipo quando sono costretti a operare in condizioni di luce intensa.
- Resistenze: Gli orog possiedono resistenza al fuoco 5 e resistenza al freddo 5. Sono infatti abituati a sopportare le temperature estreme del Sottosuolo.
- Sangue orchesco: Per quanto riguarda tutte le abilità e gli effetti speciali, un orog viene considerato un orco; per esempio, gli orog possono usare o creare armi orchesche e oggetti magici con poteri specifici della loro razza come se fossero normali orchi.
- Linguaggi automatici: Orchesco, Sottocomune. Linguaggi bonus: Comune, Nanico, Elfico, Gigante, Goblin.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di Livello +2. Gli orog sono più potenti e avanzano di livello più lentamente rispetto alle altre razze comuni di Faerûn. Si veda la Tabella 1 nell'introduzione per ulteriori informazioni.

Magia e conoscenze degli orog

Sebbene gli orog non condividano l'innata sfiducia degli orchi di montagna per la magia, hanno poca pazienza per essa. I chierici sono rispettati nella società degli orog, non solo per le loro magie curative ma anche perché rappresentano la loro razza e svolgono la funzione di guide spirituali. Vengono inoltre chiamati spesso ad assistere alla creazione di armi magiche. Tuttavia, gli incantatori più numerosi nella società orog sono i bardi. Gli orog bardi sono spesso membri importanti di un'azione militare tattica, usando tamburi e canzoni di guerra per suscitare la frenesia combattiva nei soldati, e curandone poi le ferite a battaglia conclusa. Gli orog stregoni sono più rari, ma le loro naturali doti di comando e forza della personalità ne fanno dei candidati pressoché ideali per questa classe di incantatori, e i pochi che intraprendono questo cammino diventano davvero molto potenti.

Oggetti magici degli orog

Gli orog non sono famosi per la loro creatività, e i loro oggetti magici tendono ad essere pratici e privi di fronzoli inutili. Un orog che crea un'arma magica non si preoccupa di instillarle capacità speciali esotiche, preferendo semplicemente incrementarne i bonus offensivi. Provano poco interesse per oggetti come bacchette, bastoni e pergamene, ma apprezzano le pozioni per la loro trasportabilità e per la loro inestimabile utilità in combattimento. Un esercito di orog equipaggiati con pozioni di *forza straordinaria*, *vigore*, *ingrandire* e *velocità* è davvero una forza possente e temibile da affrontare per chiunque.

Divinità degli orog

Gli orog portarono con loro nel Sottosuolo la fede di Gruumsh, e hanno più o meno dimenticato le altre divinità orchesche. Alcuni culti isolati nel Sottosuolo hanno cominciato a venerare Ghaunadaur, ma questi orog evitano per lo più i loro fratelli più tradizionalisti. La religione è un aspetto ben consolidato della società orog, ma non domina sul resto. In molte città, gli orog chierici sono considerati poco più che dei guaritori, visto che l'orog medio non prova particolare interesse per le questioni dello spirito.

Rapporti con le altre razze

La razza con la quale gli orog si trovano più a loro agio è ovviamente quella degli orchi, che sono facili da intimidire e sottomettere. Sono particolarmente affascinati dal concetto del mezzorco, dal momento che questi ibridi possono agire senza conseguenze nella piena luce del giorno e costituiscono degli eccellenti guerrieri per le campagne belliche nel mondo di superficie.

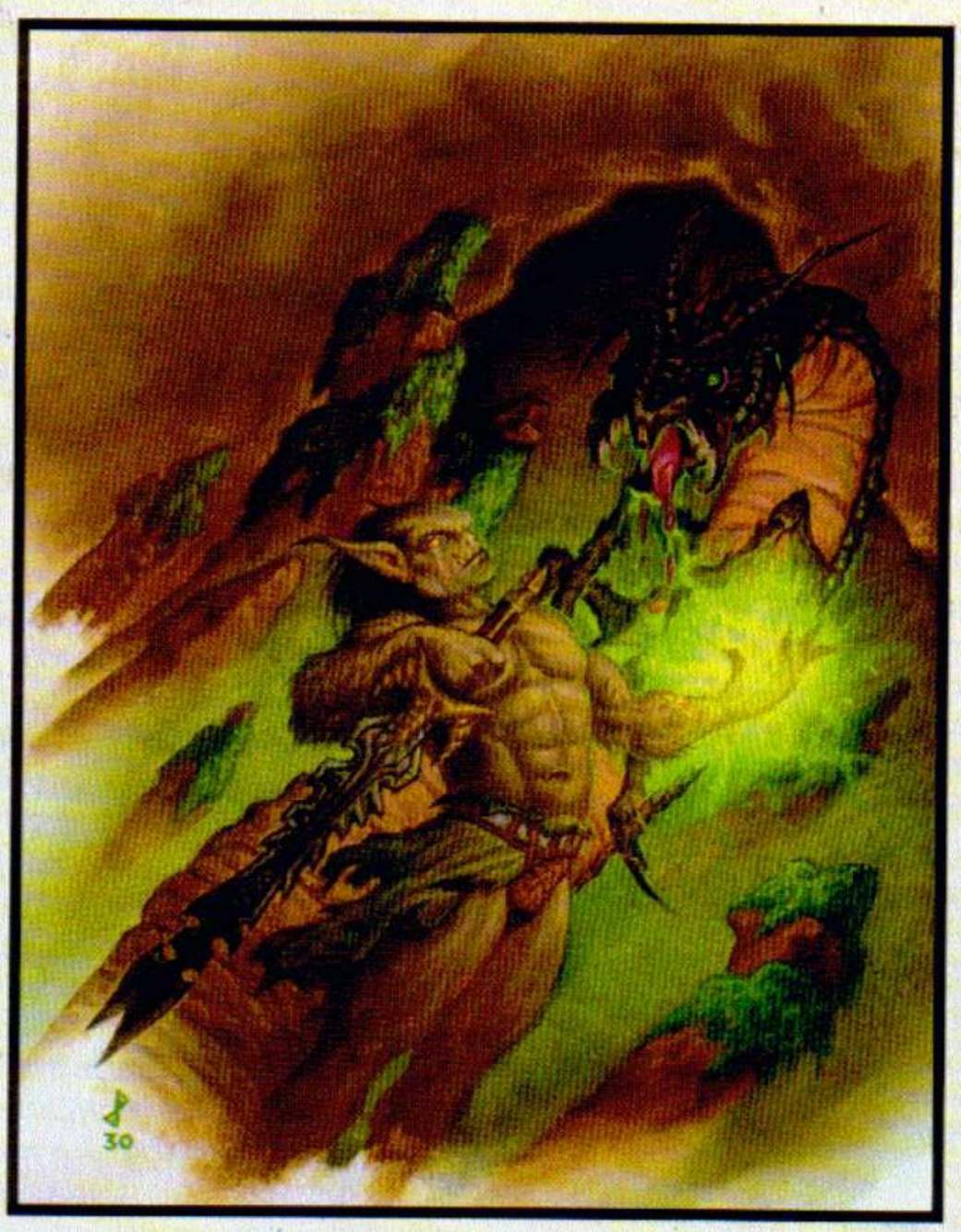
Gli orog che rimangono nelle profondità del Sottosuolo allacciano talvolta dei rapporti commerciali più o meno amichevoli con i nani grigi o i drow, i quali apprezzano sufficientemente la produttività delle miniere orog da lasciare in pace le loro città. Spesso gli orog muovono guerra contro gli svirfneblin, ma cercano di stare alla larga dalle razze più aliene come gli illithid e gli aboleth, i cui poteri mentali possono abbattere con facilità anche il più forte degli orchi delle profondità.

Equipaggiamento degli orog

Gli orog detestano usare armi o armature di qualità meno che perfetta; qualsiasi arma da loro costruita che non raggiunga il livello di perfezione minimo viene di norma messa da parte per l'addestramento dei giovani orog. Questa razza è poco interessata ai tipi più esotici di armamento utilizzati nel Sottosuolo, preferendo usare armi relativamente semplici. Lo spadone è l'arma da mischia preferita dagli orog, che ritengono inoltre che l'ascia da lancio metta adeguatamente a frutto la loro grande forza nel combattimento ravvicinato di molte battaglie sotterranee.

Animali domestici

Una tipica abitazione degli orchi delle profondità include non solo un numero di schiavi umanoidi da due a tre volte superiore agli abitanti orog, ma anche un gran numero di animali addestrati per la guerra. Vicino alla superficie, gli orog preferiscono gli animali crudeli (in particolar modo orsi e cinghiali), mentre nelle profondità della terra essi addestrano spesso lucertole giganti e pipistrelli crudeli come guardiani o destrieri. In alcune delle più grandi città orog, essi mettono a guardia delle loro fucine creature come thoqqua e addirittura salamandre o elementali del fuoco.



Uno stregone orog ammansisce un ankheg

Regione degli orog

Questa regione rappresenta la terra nativa di un orog espatriato che abita in mezzo agli orchi del mondo di superficie.

Classi preferite: Barbaro, chierico, guerriero, stregone. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto.

Linguaggi automatici: Orchesco e Sottocomune.

Linguaggi bonus: Comune, Nanico, Elfico, Gnomesco.

Talenti regionali: Adattamento alla Luce Diurna, Occhi Aperti, Sicario, Testa Dura.

Equipaggiamento bonus: (A) spadone* o ascia da lancio*; oppure (B) corazza a strisce* con chiodatura; oppure (C) pozione di *ingrandire* (al 5° livello) e utensili perfetti per la costruzione di armi o armature.

Mezzorco

Regioni: Amn, Chessenta, Damara, il Mare della Luna, il Nord, Vaasa e Waterdeep.

Talenti razziali: Carica Impetuosa.

Classe di prestigio razziale: Signore della guerra orchesco.

I mezzorchi sono piuttosto comuni in tutto il Faerûn. Non possiedono una vera e propria terra nativa che possano considerare la loro casa, e come risultato trascorrono le loro vite andando per il mondo in cerca di qualcosa che possa dare loro uno scopo. I mezzorchi sono invariabilmente il risultato dell'unione fra un orco e un essere umano, ma circolano da sempre storie su mezzorchi con nelle vene il sangue di nani, goblin, hobgoblin e addirittura halfling, gnomi ed elfi. Gli orchi sono una razza piuttosto prolifica, e in tutte queste storie si cela probabilmente un fondo di verità.

I mezzorchi sono di solito alti come gli umani e leggermente più pesanti. La loro pelle tende al grigio, con sfumature verdi o addirittura violacee, e i loro volti hanno fronte sfuggente, mascelle sporgenti con denti prominenti e nasi piatti e schiacciati. Tutto ciò, unito alla loro ispida peluria corporea, rende evidente per tutti il loro lignaggio umanoide.

Storia

I mezzorchi fanno parte di Faerûn da moltissimo tempo, ma non si sono mai organizzati per formare una vera e propria civiltà. I mezzorchi più eccezionali raggiungono talvolta gradi elevati di maestria nei campi che hanno scelto e diventano assai conosciuti anche nei libri di storia, ma le loro imprese sono sempre compiute nel nome di qualche altro popolo, oppure (caso più frequente) si tratta di incidenti isolati non collegati a nessuna civiltà in particolare.

Atteggiamento mentale

La maggior parte dei mezzorchi sono individui scontrosi che hanno dovuto tollerare un'infanzia orribile. Sono troppo rozzi e

Illustrazione di Jim Pavelec

selvaggi per mescolarsi bene tra gli umani, e troppo fragili e riflessivi per adattarsi a vivere in mezzo agli orchi. Di conseguenza, la maggior parte dei mezzorchi cresce da sola e senza subire alcuna influenza né da parte della società umana né da quella orchesca. Quindi, i mezzorchi dicono quello che passa loro per la mente e agiscono in base ai loro sentimenti senza temerne in alcun modo le ripercussioni. Sono nomadi, solitari, nel migliore dei casi eremiti, e nel peggiore selvaggi e assassini.

Privi di un luogo che possono chiamare casa, e spesso anche senza una famiglia o amici veri su cui poter contare per avere compagnia, i mezzorchi imparano fin dalla giovane età a pensare innanzi tutto a se stessi. Ciò viene spesso interpretato come avidità o egoismo da parte delle altre razze, ma troppi mezzorchi hanno imparato nel modo peggiore che nessuna terra li accoglierà con benevolenza, e che devono perciò cavarsela con le proprie forze.

Personaggi mezzorchi

La naturale forza e robustezza dei mezzorchi li indirizzano energicamente verso le carriere del guerriero e del barbaro, e lontano dalle classi degli incantatori. I mezzorchi ladri sono allo stesso modo piuttosto comuni.

Classe preferita: Barbaro; di regola, i mezzorchi evitano la società e di conseguenza devono sviluppare la loro forza e abilità per essere in grado di sopravvivere nelle terre selvagge.

Classi di prestigio: Nei loro viaggi da nomadi, i mezzorchi sono spesso esposti a una vasta gamma di classi di prestigio. Di conseguenza, non è insolito per un mezzorco di alto livello possedere uno o due livelli in praticamente qualsiasi classe di prestigio possa soddisfare i requisiti.

Società dei mezzorchi

Anche se i mezzorchi di Faerûn non possiedono una loro vera nazione, esistono alcune piccole regioni del mondo che sono governate dalla loro razza. Stranamente, sembra che quando i mezzorchi si riuniscano in gruppi numerosi come questi, tendano ad essere molto più civilizzati dei loro feroci cugini orcheschi. La città di Palischuk nel Vaasa, per esempio, era una città in rovina che venne ricostruita da una grande tribù di quasi diecimila mezzorchi, che oggi commerciano pacificamente con i loro vicini. Un altro esempio è rappresentato da Phsant nel Thesk, una città con una forte presenza di orchi grigi e una crescente comunità mezzorchesca.

Linguaggio e istruzione

Tutti i mezzorchi parlano sia il Comune che l'Orchesco. Essi sono accettati nei margini delle società sia umana che orchesca, ed essere in grado di comunicare con chiarezza incrementa le possibilità di un mezzorco di trovare degli alleati. Anche se non sono normalmente dei linguisti particolarmente dotati, i mezzorchi imparano un certo numero di altre lingue come semplice conseguenza del loro stile di vita ramingo e nomade. Alcune lingue comunemente parlate dai mezzorchi includono Damaran, Gigante, Gnoll, Goblin, Illuskan e Sottocomune.

Tutti i mezzorchi sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, gli adepti, i popolani e i combattenti.

Caratteristiche e capacità razziali

I mezzorchi possiedono tutti i tratti razziali del mezzorco descritto nel *Manuale del Giocatore*.

Magia e conoscenze dei mezzorchi

I mezzorchi non hanno una società centralizzata che possano definire esclusivamente loro, e di conseguenza non hanno mai sviluppato nessun incantesimo razziale esclusivo o tradizione magica personalizzata.

Oggetti magici dei mezzorchi

In accordo con la loro inclinazione per la guerra, di regola i mezzorchi prediligono le armi e le armature magiche. Le loro vite rischiose dipendono spesso dalle loro capacità offensive o difensive. Oggetti come i *cappelli del camuffamento* sono molto popolari tra i mezzorchi che vivono in regioni in cui la loro specie è odiata o guardata con sospetto.

Divinità dei mezzorchi

I mezzorchi che permangono a lungo tra i loro cugini orchi adorano gli dei del pantheon orchesco, spesso con maggior fede o fervore degli orchi normali, dal momento che molti di essi sentono di dover dimostrare agli dei di essere altrettanto forti e potenti quanto i loro cugini di sangue orchesco puro. Quei mezzorchi che invece non abitano in mezzo ai loro cugini selvaggi sono liberi di scegliere le loro divinità come più gli piace. Le divinità patrone più comuni per quest'ultima categoria di mezzorchi includono Bane, Garagos, Hoar, Loviatar, Malar, Talona, Tempus e Tyr.

Rapporti con le altre razze

Quando interagiscono con la maggior parte delle altre razze i mezzorchi hanno di fronte a loro una difficile strada in salita, visto che per lo più queste ultime tendono a ritenere che il loro sangue orchesco porta con sé una innata barbarie e crudeltà. Quando interagiscono con gli altri, molti mezzorchi reagiscono restituendo tutto questo sospetto e trepidazione. Fanno amicizia solo con grande difficoltà. Una volta stabilito un rapporto di fiducia, si tratta solitamente di una cosa fragile e passeggera, che può essere infranta dal minimo commento sbagliato o male interpretato. Spesso, un mezzorco si unirà ad una compagnia di avventurieri, ma non si sentirà mai del tutto a suo agio con i compagni, non importa quante volte essi abbiano dimostrato la propria lealtà nei suoi confronti.

Equipaggiamento dei mezzorchi

Come razza, i mezzorchi non hanno sviluppato alcun tipo di arma esotica o esclusiva, sebbene molti individui mostrino una predilezione per le armi orchesche come la doppia ascia. Molti di loro sono reticenti a possedere più equipaggiamento di quanto possano agevolmente trasportare con sé, sia a causa del loro spirito nomade sia perché devono essere sempre pronti a sradicarsi e trasferirsi da qualche altra parte se i loro vicini decidono di rivoltarsi all'improvviso contro di loro.

Animali domestici

I mezzorchi amano particolarmente tenere alcuni animali da compagnia, dal momento che queste bestie non nutrono alcun preconcetto sulla razza o sul passato di una persona. Cani da caccia, cavalli e falchi sono tutte scelte abbastanza popolari, e chi possiede un buon grado nell'abilità di Addestrare Animali addestra talvolta anche dei mostri più pericolosi come orsigufi, divora-ragni e animali crudeli da tenere come compagni o servitori.

HALFLING

Gli halfling vivono all'interno delle società umane, gnomesche, naniche ed elfiche ogni volta che è loro possibile, spesso senza lasciare alcuna impressione, o quasi, sui loro vicini. Gli halfling del resto preferiscono così, in modo da poter continuare a vivere le loro vite senza interferenze. La maggior parte dei non halfling tende a dimenticare l'esistenza del lontano Luiren e della sua popolazione di halfling bellicosi e territoriali.

Storia della Razza

Gli halfling sono una delle razze cosiddette "nuove arrivate", apparse su Toril poco tempo dopo l'avvento delle razze creatrici e più o meno contemporaneamente a nani, elfi e giganti. La storia non riferisce esattamente dove apparvero i primi halfling, ma si ritiene che sia avvenuto da qualche parte a sud dello Shaar. Nelle Terre Centrali Occidentali si sono visti pochi halfling fino agli anni immediatamente seguenti alle Guerre degli Spiriti Hin, e la maggior parte di costoro erano dei piedilesti vagabondi. Da allora, gli halfling sono divenuti una vista familiare in numerose comunità umane, e di certo lo sono sulle strade che attraversano le distanze fra le grandi città. La maggior parte degli halfling incontrata dagli abitanti di Faerûn appartengono alla sottorazza dei piedilesti, ma anche i cuoreforte e gli halfling degli spiriti non sono sconosciuti al di fuori delle loro terre native.

Halfling Cuoreforte

Regioni: Luiren, regione degli halfling cuoreforte.
Talenti razziali: Colpo Basso, Colpo Basso Migliorato, Fortuna degli Eroi.
Classe di prestigio razziale: Cecchino fromboliere.

Gli halfling cuoreforte sono nativi di Luiren, proprio come i piedilesti e gli halfling degli spiriti. Le origini della loro razza risalgono agli stessi giorni lontani in cui nacquero le altre sottorazze, ma a differenza dei loro cugini, i cuoreforte scelsero di restare nella loro terra nativa dopo gli eventi delle Guerre degli Spiriti Hin. L'eredità di Chand, il signore della guerra cuoreforte che galvanizzò la sua tribù contro la minaccia dei feroci halfling degli spiriti, sopravvive ancora oggi in una nazione che al tempo stesso rafforza e smentisce molte delle aspettative che i non halfling provano nei confronti di questa razza.

Storia

La storia degli halfling cuoreforte è descritta a pagina 178 del libro dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS.

Ali della notte

Alcuni dei clan degli halfling degli spiriti godono di un rapporto molto stretto con i gufi giganti che fanno del Bosco di Chondal la loro casa. È tipico tra questi clan che alcuni dei loro guerrieri diventino ali della notte, una varietà di truppe difensive che cavalcano questi maestosi rapaci notturni. Ogni clan osserva delle pratiche particolari per determinare chi fra i suoi membri è destinato a diventare un'ala della notte. L'esatto processo viene spesso determinato dalla proporzione tra il numero di halfling e quello di gufi giganti disponibili per l'addestramento e come destrieri. In alcuni clan, specialmente quelli in cui il numero di halfling eccede di molto quello di cavalcature disponibili, le ali della notte sono una specie di casta ereditaria, quasi gli equivalenti dei guerrieri nobili presso altre razze. In altre tribù, e in particolar modo quelle i cui membri si avvicinano di più per numero a quello dei gufi, praticamente tutti gli halfling adulti diventano ali della notte. Tutti i clan possiedono una cerimonia distintiva (i dettagli della quale vengono spesso influenzati dalla scelta della divinità patrona del clan), alla quale le nuove ali della notte sono tenute a partecipare prima di prendere il volo per la prima volta.

Atteggiamento mentale

Prima delle Guerre degli Spiriti Hin, i cuoreforte erano, come i loro fratelli, principalmente un popolo nomade di cacciatori e raccoglitori di cibo. Durante i secoli che seguirono quel terribile conflitto, tuttavia, i cuoreforte iniziarono a gravitare verso un modello di vita basato maggiormente sull'agricoltura e sulle comunità permanenti. Però, se le comunità erano stazionarie, non lo erano i cuoreforte, che continuarono da allora a spostarsi da un villaggio all'altro.

Questa bizzarra dualità della loro natura, che combina un desiderio innato di muoversi liberamente con un apprezzamento per le strutture e gli insediamenti di tipo permanente, ha comprensibilmente prodotto un atteggiamento mentale insolito nei cuoreforte di Luiren. Il loro punto di vista mette la collaborazione prima di tutto il resto, e la capacità di lavorare in squadra è senza dubbio la caratteristica più apprezzata nel loro paese. A Luiren la collaborazione può far superare molti confini, e persino gli stranieri, nei cui confronti i cuoreforte sono all'inizio diffidenti, possono guadagnare un considerevole grado di rispetto e tolleranza se sono in grado di dimostrare di poter collaborare con loro.

Personaggi halfling cuoreforte

Questi halfling possiedono un numero di chierici e personaggi marziali (guerrieri, ranger e paladini) relativamente più alto rispetto ai loro cugini piedilesti, ma quella del ladro è ancora la classe più comune fra gli avventurieri cuoreforte.

Classe preferita: Ladro. Gli halfling cuoreforte sanno essere guerrieri scaltri e intelligenti o negoziatori loquaci... o entrambe le cose insieme.

Un guerriero cuoreforte salva una donzella

Illustrazione di Dennis Calero

Società degli halfling cuoreforte

I cuoreforte hanno sviluppato uno stile di vita unico e seminomade, nel quale le attività, le famiglie e persino interi clan si trasferiscono liberamente e indipendentemente da un luogo all'altro all'interno dei confini di Luiren. Questa peculiare fusione di stabilità e di brama di viaggiare è fonte di confusione e meraviglia per i visitatori, che trovano difficile comprendere come una società possa godere di una mobilità che dipende in apparenza esclusivamente dal capriccio dei singoli, conservando nel contempo una organizzazione degna di questo nome. Da parte loro, la maggior parte degli hin cuoreforte non riesce a capire perché mai qualcuno dovrebbe volersi legare permanentemente ad una sola struttura o comunità per l'intera durata della sua vita.

Linguaggio e istruzione

Gli halfling cuoreforte parlano l'Halfling e il Comune, e molti di loro assimilano anche lo Shaaran. Tutti i cuoreforte sanno leggere e scrivere, a parte i rarissimi barbari.

Magia e conoscenze degli halfling cuoreforte

I cuoreforte abbracciano la pratica della magia più diffusamente di quanto non facciano i piedilesti o gli halfling degli spiriti. Molto più comuni sono gli oggetti magici stazionari. Le comunità cuoreforte possiedono di tutto, dalle *fiamme perenni* che illuminano di notte le piazze dei villaggi alle mura cittadine che respingono magicamente le frecce del nemico. Non tutti i villaggi dispongono di tali meraviglie, naturalmente, poiché i cuoreforte non lanciano alla leggera i loro incantesimi, ma è un fatto assodato che la maggior parte dei loro incantatori dedicano i loro sforzi a migliorare le condizioni delle comunità, anche sapendo che potrebbero sentire il bisogno di trasferirsi altrove una volta completato il loro lavoro.

Divinità degli halfling cuoreforte

Gli scrupolosi cuoreforte di Luiren pongono particolare attenzione nell'onorare tutte le divinità presenti nel pantheon degli halfling, ma il loro stile di vita riflette l'influenza di determinate potenze piuttosto che altre. Essi non venerano alcuna divinità appartenente ad altri pantheon, e anzi scoraggiano attivamente qualsiasi halfling dall'adorare gli dei o le dee delle altre razze.

Tra tutte le sottorazze halfling di Faerûn, sono i cuoreforte di Luiren a costituire il grosso dei fedeli di Arvoreen. Sebbene gli hin di Luiren venerino tutte le divinità del pantheon in una misura o nell'altra, sembrano nutrire un particolare rispetto per il Guardiano Vigilante, il cui semplice dogma è praticamente diventato il motto della nazione: "La vigilanza contro gli attacchi protegge la comunità. Preparate una difesa attiva, addestratevi in continuazione e non lasciate che nulla sia affidato al caso. Annientate ogni minaccia prima che abbia avuto la possibilità di diventare forte e pericolosa." I chierici della Spada Circospetta sono fra i comandanti religiosi, politici e militari più quotati della regione, e quasi tutti sono dei guerrieri multiclasse.

Druidi e ranger cuoreforte venerano spesso Sheela Peryroyl, la Sorella Verde, e incoraggiano gli hin loro simili ad essere consapevoli del bisogno di equilibrare l'espansione delle loro comunità con la necessità di preservare l'ambiente naturale. Quasi tutte le comunità cuoreforte nel Luiren possiedono dei tempietti in onore della Madre Attenta, situati di solito sul confine dell'area colonizzata, nel punto in cui inizia la natura selvaggia.

Yondalla, la Benedetta, è la divinità più popolare tra i cuoreforte, fatta eccezione per Arvoreen. Molti individui di questa sottorazza che vivono a Luiren ritengono che la dicotomia della sua fede ("non accogliete con favore la violenza, ma difendete ad ogni costo la vostra casa e la vostra comunità") esemplifichi alla perfezione l'atteggiamento mentale degli halfling cuoreforte. Nel Luiren Yondalla regna suprema ogni volta che vengono invocate questioni di famiglia o di tradizione, e il suo clero gode di grande rispetto e influenza all'interno dei più importanti consigli nazionali.

Equipaggiamento degli halfling cuoreforte

Gli hin cuoreforte capiscono che devono essere pronti a difendere le loro dimore e la loro nazione letteralmente senza preavviso. Non possono sapere quando una creatura o una forza ostile potrebbero sferrare un attacco dal Bosco di Lluir o dalle Montagne del Rospo Accucciato. Hanno imparato a loro spese che è meglio essere preparati, anche quando ci si dedica ad attività di routine come il viaggio o l'agricoltura. Di conseguenza, hanno sviluppato oggetti

speciali come gli scudi da carro (descritti nell'appendice), che si possono usare per migliorare le possibilità di difendersi anche nelle situazioni più inconsuete.

Halfling piedilesti

Regioni: Luiren, regione degli halfling piedilesti o qualsiasi regione umana.
Talenti razziali: Colpo Basso, Colpo Basso Migliorato, Smaliziato
Classe di prestigio razziale: Cecchino fromboliere.

La gente di Faerûn ha maggiore familiarità con gli hin piedilesti rispetto a una qualsiasi delle altre due sottorazze, specialmente perché i piedilesti sono i più numerosi e i più diffusi di tutti gli halfling. Praticamente tutte le comunità umane di dimensioni superiori a quelle di un piccolo villaggio ospitano almeno alcuni halfling come residenti fissi. Quando la maggior parte degli abitanti di Faerûn parla di halfling, sono i piedilesti la genìa che salta subito alla mente.

Storia

La maggior parte degli halfling piedilesti può fare risalire i suoi antenati di famiglia fino ai giorni in cui una grande tribù della loro sottorazza popolava il territorio successivamente conosciuto come Luiren. Dopo gli eventi delle Guerre degli Spiriti Hin, la maggioranza degli halfling piedilesti lasciò la propria terra nativa e si diffuse nel Faerûn settentrionale in una grande diaspora (per altri dettagli consultare il libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*, a pagina 178). Anche se alcuni piedilesti rimasero nel Luiren, questa sottorazza è diventata onnipresente in tutte le terre colonizzate di Faerûn.

Un ladro piedilesti all'opera

Illustrazione di Dennis Calero

Atteggiamento mentale

Gli halfling piedilesti saranno anche la più comune delle sottorazze, ma sono anche quella dal comportamento più vario. È impossibile descrivere un "tipico" halfling piedilesti perché, proprio come quella umana, questa razza comprende degli individui che rappresentano la completa antitesi l'uno dell'altro. Questa diversità di comportamento si riflette anche nella varietà del loro atteggiamento psicologico. Alcuni halfling adottano credenze e visioni del mondo che sono molto vicini o addirittura identici a quelli della comunità umana nella quale vivono, mentre altri conservano punti di vista molto personali, che li separano dagli altri gruppi e razze (compresi gli altri halfling). Non è raro incontrare degli halfling che, visto che trascorrono buona parte della loro vita a spostarsi da un luogo all'altro, hanno un atteggiamento mentale costituito da un amalgama di quelli di numerose culture e ambienti diversi.

L'aspetto della visione del mondo dei piedilesti che si nota di più, però, è il fatto che essi sono la sottorazza hin più incline a darsi al vagabondaggio per una scelta personale o un desiderio innato. Non è raro per i singoli halfling piedilesti o addirittura per intere famiglie decidere tutto d'un tratto che, dopo aver vissuto nello stesso posto anche per decenni, è giunto il momento di trasferirsi da qualche altra parte. Alcuni eruditi ipotizzano che gli hin piedilesti provano una necessità innata di vedere molti posti diversi e assaporare una varietà di esperienze nel corso delle loro vite. Altri saggi e maestri del sapere si domandano se l'inclinazione dei piedilesti per uno stile di vita seminomade non sia invece una sorta di comportamento socializzato, assimilato nel corso di secoli di pratica. Questi studiosi teorizzano che gli hin piedilesti che hanno lasciato Luiren in seguito ai massacri delle Guerre degli Spiriti non furono capaci di trovare una nuova terra che li soddisfacesse pienamente, per cui continuarono a vagare. Dopo aver vagato per il mondo per così tanti secoli, questo comportamento ramingo si è ormai radicato irrevocabilmente nella loro psiche, e oggi è per loro del tutto naturale. Comunque stiano le cose, non si può negare che molti halfling piedilesti sembrino determinati a vedere quanto più possibile di Faerûn, e a godere del massimo numero di esperienze interessanti nel corso della loro vita.

Personaggi halfling piedilesti

Come rivela il loro nome, gli halfling piedilesti scelgono spesso le classi che meglio si adattano alle persone di spirito viaggiatore, come quella del ladro o del bardo.

Classe preferita: Ladro. Gli halfling piedilesti imparano spesso un impressionante arsenale di abilità nel corso dei loro vagabondaggi, e con le loro piccole dimensioni e basso punteggio di forza, hanno bisogno dei vantaggi conferiti dall'astuzia e dalla furtività.

Classi di prestigio: Alcuni halfling diventano maestri dell'agguato, saltando fuori da dietro un cespuglio per scagliare una pioggia di sassi. Questi guardiani, i cecchini frombolieri, rappresentano spesso la prima linea di difesa per una comunità di halfling, e di conseguenza sono molto apprezzati e rispettati dai loro concittadini.

Società degli halfling piedilesti

La società dei piedilesti è difficile da quantificare, perché questi halfling possono essere suddivisi in tre gruppi: quelli che abitano in mezzo agli umani, quelli che vivono insieme ad altri piedilesti e quelli che vagano da un posto all'altro. Alcune famiglie di halfling piedilesti trascorrono le loro intere esistenze nello stesso posto, talvolta come parte di una comunità umana, e talvolta in un insediamento popolato quasi esclusivamente da altri halfling. Altri invece vivono la loro intera vita sulle strade e sui sentieri che attraversano il Faerûn, senza mai fermarsi troppo a lungo nello stesso luogo.

Linguaggio e istruzione

I piedilesti parlano l'Halfling, il Comune e la lingua della loro regione di origine; la quale, vista l'innata tendenza al vagabondaggio di questi hin, potrebbe essere praticamente ovunque. Gli halfling piedilesti raminghi imparano le lingue dei posti in cui vivono, e spesso assimilano anche altre lingue particolarmente diffuse.

Tutti i piedilesti non barbari (in altre parole, la grande maggioranza della razza) sanno leggere e scrivere.

Magia e conoscenze degli halfling piedilesti

Gli halfling piedilesti tendono a non specializzarsi quando si tratta di magia, utilizzando un vasto assortimento di incantesimi e oggetti magici per rendere i loro viaggi (o le loro dimore) più confortevoli. Sono abili chierici e stregoni, ma talvolta difettano della disciplina necessaria per diventare dei maghi di successo.

Incantesimi e tradizioni magiche

Dal momento che si trovano sempre a combattere contro avversari più grandi di loro, gli halfling piedilesti preferiscono gli incantesimi che consentono loro di muoversi rapidamente sul campo di battaglia e di annullare il vantaggio della superiore forza fisica dei loro nemici. *Ritirata rapida, velocità, volare,* diversi incantesimi di *metamorfosi,* e specialmente *tentacoli neri di Evard* sono tutte magie comuni nell'arsenale di un incantatore hin.

Alcuni halfling piedilesti si innamorano a tal punto degli incantesimi da viaggio da scegliere il talento Mago Itinerante Hin (descritto nell'appendice).

Oggetti magici degli halfling piedilesti

Gli halfling piedilesti sono affascinati dalle magie che facilitano in qualche modo l'atto del viaggiare. Viaggiare più velocemente è utile, certamente, ma la rapidità non sempre rientra fra le priorità di un piedilesti che comunque potrebbe anche amare il viaggio fine a se stesso, e le esperienze che vi si accompagnano. Gli oggetti che rendono i viaggi più comodi e più sicuri sono particolarmente apprezzati.

Oggetti comuni: *Borse conservanti, tappeti volanti, zainetti pratici di Heward* e ogni tipo di stivali possono essere acquistati nelle comunità degli halfling piedilesti con uno sconto del 10% sul prezzo normale.

Oggetto iconico: Uno degli svantaggi più consistenti con cui gli halfling devono fare i conti è il fatto che le loro dimensioni gli rendono difficile usare alcuni tipi di arma. Per ovviare a questa difficoltà, un mago halfling creò le prime *lame del corno,* armi magiche ingannevoli, capaci di infliggere più danni di quanti dovrebbero, viste le loro ridotte dimensioni (descritte nell'appendice). Queste armi sembrano essere in possesso dei piedilesti con una frequenza maggiore rispetto ai cuoreforte o agli halfling degli spiriti, il che ha dato origine alla supposizione che forse l'inventore originale delle *lame del corno* apparteneva proprio a questa sottorazza.

Divinità degli halfling piedilesti

Le diversità evidenti nell'atteggiamento mentale e nella società degli halfling piedilesti si riflettono anche nelle loro credenze religiose. Fra tutte le sottorazze hin, i piedilesti sono quella che ha la tendenza più marcata ad adorare divinità non appartenenti ai Figli di Yondalla. Oltre alla divinità che prediligono, molte famiglie di piedilesti (in particolare quelle che preferiscono la vita sulla strada ad una esistenza più sedentaria) venerano spesso anche un patrono di famiglia, spesso ispirato da qualche patriarca o matriarca nella storia della casata.

Brandobaris, il Maestro di Furtività, è molto amato dagli halfling piedilesti per il suo atteggiamento allegro e realistico nei confronti della vita. Brandobaris è una divinità patrona piuttosto comune per quegli halfling che si affidano alla loro fortuna per superare le avversità mentre viaggiano da un posto all'altro.

Il culto di Cyrrollalee, la Custode del Focolare, è estremamente popolare tra gli halfling piedilesti che sono nati nelle ultime due generazioni. Il suo messaggio, che parla dell'ascesa della razza hin a una posizione di rispetto e potere nel Faerûn ha trovato numerose orecchie disposte ad ascoltarlo, e i ranghi della sua chiesa si sono ingigantiti per il gran numero di halfling desiderosi di diffonderlo e di contribuire alla ricerca di una nuova terra promessa per i piedilesti.

La fede di Yondalla è anch'essa popolare presso gli halfling piedilesti, sia fra i viandanti che fra quelli che preferiscono stabilirsi nelle comunità permanenti. Di recente vi sono stati alcuni contrasti fra i suoi chierici e quelli al servizio di Cyrrollalee. Yondalla non è del tutto convinta che il desiderio della divinità più giovane di trovare una nuova terra nativa per gli halfling sia un'aspirazione saggia.

Equipaggiamento degli halfling piedilesti

Questi halfling preferiscono la frombola da guerra dei piedilesti, una versione più potente e letale della fionda comune (descritta nell'appendice). La frombola da guerra scaglia munizioni particolari chiamate pietre rimbalzanti (anch'esse descritte nell'appendice), che gli halfling sanno usare con estrema precisione.

Animali domestici

Gli halfling piedilesti compensano la loro bassa statura addomesticando alcuni dei cani più grossi e forti di tutto il Faerûn. Anche il più colossale dei briganti umani avrà serie difficoltà ad affrontare un viaggiatore halfling con una coppia di fedeli cani al suo fianco. Il segugio mastino così spesso addomesticato dagli halfling è descritto nell'appendice.

Halfling degli spiriti

Regioni: Bosco di Chondal, regione degli halfling degli spiriti.
Talenti razziali: Occhi Aperti, Sopravvissuto.
Classe di prestigio razziale: Cecchino fromboliere.

Gli halfling degli spiriti sono probabilmente la meno comune delle tre sottorazze di halfling che vivono nel Faerûn. Sono elusivi, e non accolgono benevolmente gli stranieri che capitano nelle loro terre. Preferiscono invece condurre un'esistenza di tipo nomade all'interno del loro paese nativo adottivo, il Bosco di Chondal, associandosi principalmente con gli altri membri del loro stesso clan. Quelli che più spesso si mettono in cerca degli halfling degli spiriti falliscono per lo più nel loro intento, e i più fortunati tra di loro sopravvivono per pentirsi di essersi intrufolati nel territorio degli hin.

Storia

La storia degli halfling degli spiriti è descritta a pagina 178 del libro dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS.

Atteggiamento mentale

Le caratteristiche che maggiormente definiscono gli halfling degli spiriti sono il loro rispetto e la loro devozione nei confronti dei rispettivi clan. La famiglia è importante per tutti gli halfling e in tutte le loro comunità, ma gli hin degli spiriti considerano i legami

famigliari con un grado di devozione tale da sconfinare, secondo alcuni, in una vera e propria ossessione. Dopo il loro esilio autoimposto dal Luiren e la colonizzazione del Bosco di Chondal, gli halfling degli spiriti si radunarono in gruppi delimitati dai vincoli di famiglia. Quegli hin che erano privi di famigliari ancora vivi si unirono a uno di questi gruppi. Mentre gli hin perseguivano la loro ricerca di espiazione, il loro sistema di clan si sviluppò nella struttura sociale onnicomprensiva che è conosciuta al giorno d'oggi.

PERSONAGGI HALFLING DEGLI SPIRITI

Molti halfling degli spiriti sono barbari, ma sono comuni anche ladri, druidi, ranger e chierici.

Classe preferita: Barbaro. Come membri di una società chiusa e nomade, gli halfling degli spiriti hanno poca necessità per le minuzie della civiltà, mentre le capacità e le caratteristiche di classe del barbaro sono essenziali per la sopravvivenza nelle loro dimore boschive.

società degli halfling degli spiriti

Dal momento che il clan è il punto focale dell'intera cultura degli halfling degli spiriti, non deve sorprendere il fatto di scoprire che esso costituisce anche l'elemento centrale della loro società. La brama di vagabondaggio che costituisce uno dei tratti maggiormente riconoscibili sia delle sottorazze dei piedilesti che dei cuoreforte sopravvive ancora anche nei loro cugini degli spiriti, anche se su una scala più limitata. Le peregrinazioni nomadi dei clan degli spiriti si limitano quasi esclusivamente al Bosco di Chondal e ai suoi immediati dintorni, dove i pochi superstiti ancora esistenti delle Guerre degli Spiriti Hin si stabilirono dopo avere abbandonato la loro regione nativa di Luiren.

Ciascun clan di halfling degli spiriti ha adottato una porzione del Bosco di Chondal come proprio territorio. Questi territori di clan hanno dimensioni variabili da meno di ottanta a svariate centinaia di chilometri quadrati. Il clan viaggia unito, seguendo le indicazioni del suo capo. Un certo numero di fattori influenza dove esattamente si dirige il clan nelle sue peregrinazioni, incluse la presenza o l'assenza di creature ostili e la relativa abbondanza di selvaggina. Nella grande foresta c'è spazio in abbondanza per tutti i clan di halfling degli spiriti, quindi i confini dei vari territori sono definiti soltanto in maniera approssimativa.

Molti clan scelgono una caratteristica naturale (una roccia dalla forma strana, un albero colpito da un fulmine, un tratto particolare di un torrente) come punto di riferimento che marca il centro del loro territorio, e misurano le loro migrazioni in base alla distanza da questo luogo. Alcuni clan portano sulle loro persone una piccola parte di questo elemento distintivo nel corso dei loro viaggi, in modo da rafforzare la connessione spirituale con il loro territorio e la loro terra nativa. Questi frammenti possono prendere la forma di fiale d'argilla piene dell'acqua di un torrente, schegge di roccia staccate da un masso, piccole borse di pelle riempite di terra raccolta da un posto specifico e indossate come una collana, o addirittura un pezzetto di corteccia d'albero nascosto nella parte cava del corno di un cervo.

Fra questi clan, tali simboli sono considerati una responsabilità sacra. Perderli o metterli nel posto sbagliato costituisce un errore che costringe il trasgressore ad espiare la sua colpa nel modo stabilito dal capo del clan. Se l'halfling che ha commesso l'errore è un chierico o un druido, la penitenza gli viene assegnata da un altro rappresentante della sua fede. L'atto di espiazione (spesso una cerca o un altro tipo di missione o incarico pericoloso) deve essere portato a compimento con successo prima che l'halfling abbia diritto a portare un altro frammento del punto centrale del territorio del clan. La distruzione volontaria del simbolo del clan è un crimine nefando, punibile con l'esilio (un destino assai peggiore della morte, nella cultura degli halfling degli spiriti). L'unico uso permissibile del simbolo si verifica quando un membro del clan cade in battaglia. In questo caso, tutti gli hin nelle vicinanze e che appartengono alla stessa tribù del morto spargono i loro simboli sacri, che siano legno, acqua o pietra, intorno al corpo del defunto. Gli hin credono che così facendo si riesca ad attirare l'attenzione di Colui Che Deve Essere, e che nessuno spirito maligno possa disturbare il corpo del loro compagno caduto fino al momento in cui i riti funebri potranno essere degnamente celebrati. Gli halfling degli spiriti preferiscono la cremazione dei corpi dei loro morti, anziché la sepoltura.

Anche se i clan se ne stanno per lo più per conto loro, non si evitano volutamente quando si incontrano nel corso dei loro viaggi. Invece, si scambiano notizie e informazioni sulle condizioni e sulle creature della foresta. Ma c'è di più: i patriarchi e le matriarche che guidano i vari clan si riuniscono spesso in consiglio formale per discutere questioni di reciproco interesse e importanza. Diversi clan collaborano insieme per mutua difesa quando si trovano minacciati da un nemico comune, che si tratti di una banda di umanoidi distruttivi o di un gruppo di predoni troll scatenati.

linguaggio e istruzione

A causa del loro peculiare talento razziale (la telepatia), gli hin degli spiriti sentono la necessità di imparare altre lingue oltre la loro con minor frequenza rispetto a quanto avviene in altre razze. Le matriarche e i patriarchi dei vari clan sono piuttosto inclini a imparare, oltre alla loro lingua nativa, anche il Chondathan e il Silvano, mentre i chierici e i druidi esprimono per lo più il loro interesse per il Silvano e talvolta per lo Gnoll. Il tipico membro dei clan degli spiriti, tuttavia, parlerà soltanto quelle lingue che la razza conosce automaticamente (Comune, Halfling e linguaggio della regione di appartenenza).

Nessun halfling degli spiriti sa leggere o scrivere, fatta eccezione per gli individui con una classe di personaggio diversa da quella del barbaro.

magia e conoscenze degli halfling degli spiriti

La maggior parte degli incantatori degli halfling degli spiriti sono chierici o druidi; bardi e stregoni sono rari, e i maghi lo sono ancor di più, dal momento che solo pochi tra questi halfling utilizzano regolarmente un linguaggio scritto.

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

Come gli elfi selvaggi, anche gli halfling degli spiriti aggiungono talvolta delle componenti extra ai loro incantesimi per enfatizzare ulteriormente la loro connessione mistica alla terra. Così, essi scelgono spesso il talento Incantatore Primitivo (descritto nell'appendice). Gli halfling degli spiriti prediligono gli incantesimi di divinazione che li aiutano a ottenere informazioni sui pericoli che si annidano al di là delle loro terre, e quelli di illusione che li mantengono ben nascosti nella foresta.

divinità degli halfling degli spiriti

Gli hin degli spiriti riconoscono e rispettano nella maniera corretta tutte le divinità del pantheon halfling. Ciascun clan, tuttavia, tende ad adottare una divinità specifica come patrona, e venera quel dio o quella dea al di sopra di tutti gli altri. A causa del loro stile di vita nomade, gli hin degli spiriti non costruiscono templi permanenti in onore dei loro dei. Piuttosto, custodiscono piccoli tempietti sparsi in tutto il Bosco di Chondal, e portano con sé i simboli della divinità

patrona del loro clan nel corso dei loro viaggi nella foresta. Sono due le divinità che hanno un'importanza particolare per gli halfling degli spiriti: Sheela Peryroyl e Urogalan.

I Bambini Verdi, come sono chiamati i chierici della Madre Attenta, incoraggiano i clan degli spiriti a mantenere un rapporto di armonia con la loro dimora boschiva, e fanno del loro meglio per assicurarsi che gli hin trattino la foresta con il rispetto che merita. I druidi del clero di Sheela si trovano spesso in contrasto con i più bellicosi druidi che vivono nel Bosco di Chondal, e avvertono i clan che associarsi con tali individui potrebbe indurre gli hin a commettere nuovamente lo stesso grave errore che stanno ancora cercando di espiare dai tempi antichi.

I fedeli che scelgono Colui Che Deve Essere come loro divinità patrona sono più comuni tra gli hin degli spiriti che non fra le altre sottorazze halfling. Durante il loro lungo periodo di espiazione, gli hin del Bosco di Chondal rivolsero il loro sguardo verso Urogalan in cerca di una guida, e si sforzarono di essere degni della sua approvazione nel giudizio finale. Ancora oggi, gli avventurieri e i viandanti che si addentrano nella grande foresta parlano dei suoni inquietanti che si sentono talvolta nelle profondità del bosco: cantilene tristi e sommesse, e suoni di tamburi che aumentano o diminuiscono di intensità nel corso di una sera, e che fanno da spettrale contrappunto ai rumori naturali della foresta. Anche coloro che riconoscono i suoni come la cerimonia degli hin degli spiriti in onore di Urogalan non possono fare a meno di trovarla angosciante.

Illustrazione di Dennis Calero

Rapporti con le altre razze

La maggior parte degli hin degli spiriti preferirebbe non avere rapporti di alcun tipo con le altre razze umanoidi a meno che non sia assolutamente necessario, e chiaramente nel migliore interesse del clan. Gli incontri che non si possono evitare devono essere tollerati con tutta la pazienza che il clan è capace di mettere in campo, ma questi halfling non si fanno problemi a mostrare il loro sospetto nei confronti degli estranei. Nessun halfling degli spiriti attaccherà o abuserà mai, per nessun motivo, di un ospite che abbia ottenuto il permesso del patriarca o della matriarca del clan. Agire così sarebbe infatti un'offesa imperdonabile per l'onore del clan. Tutti i clan si mantengono alla larga dalla nazione di elfi selvaggi che si trova all'interno del Bosco di Chondal. Gli hin non conoscono molto degli elfi selvaggi, né ciò interessa loro particolarmente. Da parte loro, gli elfi rispettano il desiderio di riservatezza degli hin degli spiriti, e lasciano che i clan svolgano in pace le loro attività.

Talvolta però gli halfling si mettono attivamente in cerca dei gruppi di avventurieri che entrano nel Bosco di Chondal, specialmente quelli che sembrano intenzionati ad esplorare le numerose antiche rovine Chondathan che sono state inghiottite dalla foresta in perenne espansione. Gli hin hanno imparato, per loro amara esperienza, che queste spedizioni scatenano spesso morte e devastazione nei boschi e su qualsiasi clan si trovi nei paraggi quando gli avventurieri risvegliano gli sconosciuti orrori che giacciono addormentati sotto i vetusti ruderi. Alcuni clan, e in particolar modo quelli che hanno subito delle perdite per colpa delle maldestre intrusioni degli avventurieri, cercano talvolta di prevenire ulteriori problemi intercettando e tormentando le spedizioni degli estranei. I clan che possiedono una squadriglia di ali della notte assegnano talvolta ad alcuni di questi guerrieri volanti il compito di scoraggiare gli intrusi dall'entrare in qualsiasi rudere o dungeon che si trovi all'interno del territorio scelto dal clan.

Con questo non bisogna però intendere che tutti i clan di halfling degli spiriti condividono identiche simpatie e antipatie razziali. Alcuni clan vanno più d'accordo di altri con gruppi di creature che vivono all'interno o nei paraggi del loro territorio. Tuttavia, in linea generale, gli halfling degli spiriti sono dapprima diffidenti, e accettano un estraneo soltanto quando l'esperienza diretta ha dimostrato loro che di lui ci si può fidare.

Equipaggiamento degli halfling degli spiriti

Gli accampamenti degli hin degli spiriti possiedono l'intera varietà di equipaggiamento che ci si aspetterebbe di trovare in una cultura nomade: tende, armi per la caccia, icone religiose e così via. Praticamente ogni cosa che un halfling possiede può essere trasportata sulle sue spalle.

Oggetto iconico: Gli halfling degli spiriti sanno costruire e piazzare le trappole segapiedi (descritte nell'appendice), che usano sia per proteggere il Bosco di Chondal dagli intrusi che per procacciare il cibo per il clan.

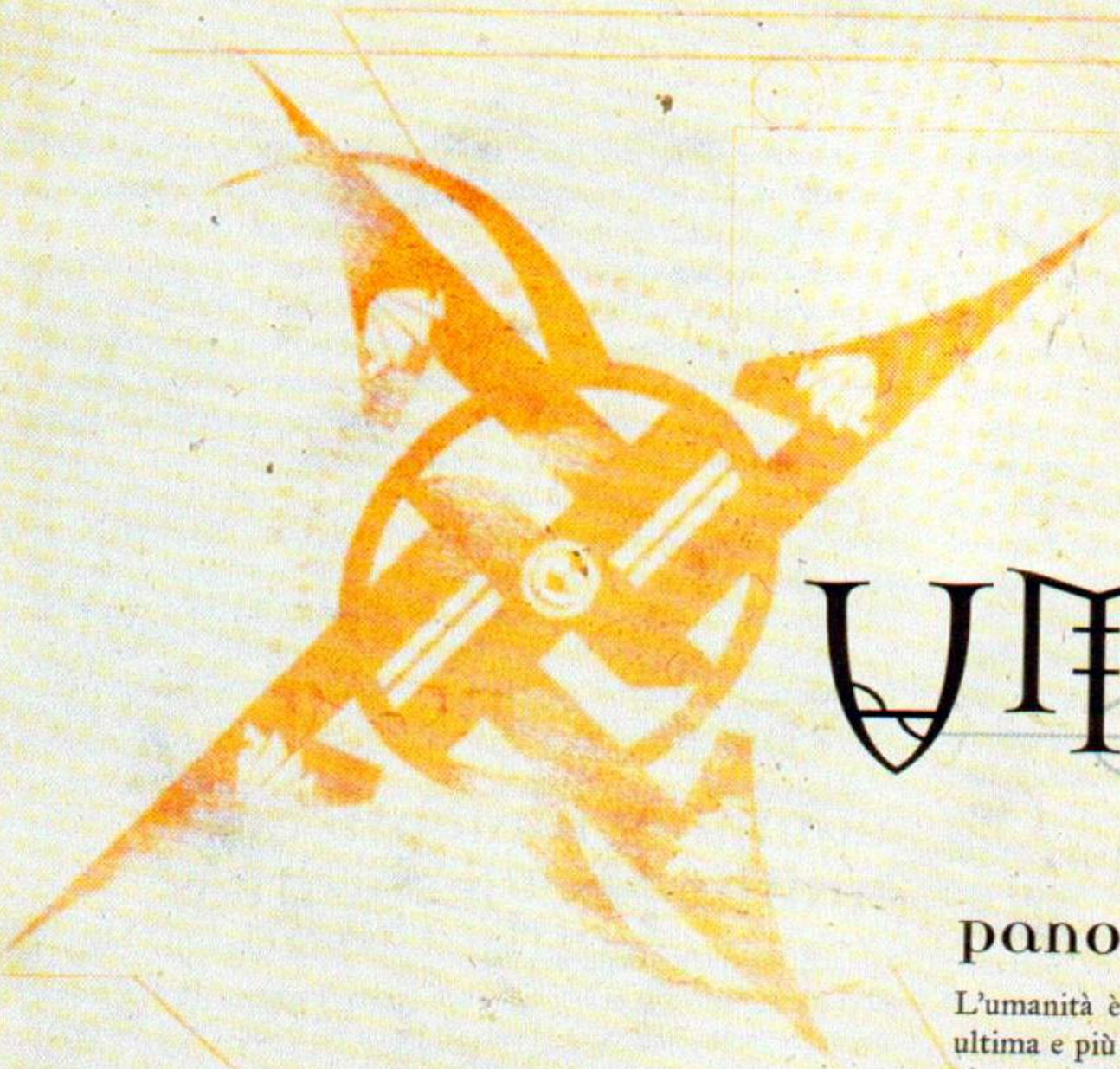
Ala della notte degli halfling degli spiriti

Animali domestici

In aggiunta ai gufi giganti cavalcati dalle ali della notte, gli halfling degli spiriti si associano con diversi altri tipi di creature che vivono nel Bosco di Chondal.

Pipistrelli crudeli: Alcune compagnie di avventurieri tornati di recente da spedizioni nei recessi più profondi del Bosco di Chondal hanno dichiarato di essere stati assaliti da gruppi di halfling degli spiriti a cavallo non di gufi giganti, ma di pipistrelli crudeli. Secondo queste dicerie, gli hin cavalca-pipistrelli avevano un atteggiamento particolarmente ostile e aggressivo, dando origine all'ipotesi che forse non tutte le tracce della loro originaria sete di sangue si sono estinte completamente fra i clan degli spiriti.

Tressym: Gli hin degli spiriti considerano queste strane creature come simboli di astuzia e furtività, proprio come gli halfling piedilesti ammirano la volpe. Gli stregoni e i maghi degli halfling degli spiriti scelgono talvolta questi felini alati come loro famigli. Occasionalmente, un tressym acconsente a diventare il compagno animale di un druido degli spiriti di allineamento buono, oppure la bestia parzialmente addomesticata della matriarca o del patriarca di un clan.



Umani

panoramica generale

Con una durata della vita che trascorre in un battito di ciglia di un elfo, gli umani devono cercare di ottenere il meglio dal tempo limitato che gli dei hanno loro concesso. La loro passione e la loro energia gli permette di ottenere grandi cose, e tuttavia la relativa mancanza di una prospettiva storica fa in modo che molti dei loro più grandi risultati si sgretolino in polvere, erosi lentamente dalle sabbie del tempo.

Questo capitolo prende in esame i sette principali gruppi etnici di Faerûn centrale e settentrionale, i cui tratti culturali, linguistici, fisici e religiosi sono predominanti in quella regione di Toril. Cinque di questi gruppi discendono da antiche tribù, inclusi Calishiti, Chondathan, Illuskan, Mulan e Rashemi. Altri due gruppi, Damarán e Tethyrian, sono emersi in secoli più recenti da culture costituite da crogioli etnici. Vengono presi brevemente in considerazione anche un certo numero di altri gruppi etnici umani minori, che danno un'idea dell'incredibile varietà della razza umana. Alcuni di questi sono quasi completamente scomparsi dalla faccia di Abeir-Toril, e sono menzionati solo per fornire un contesto storico per le società più moderne, mentre altri sono numerosi, ma raramente incontrati nelle terre centrali del Faerûn.

L'umanità è annoverata fra le cinque Razze Creatrici, anche se ultima e più primitiva tra esse. Tuttavia, come fu il caso di molte altre razze intelligenti, non tutti gli esseri umani sono originari di Abeir-Toril. Molti umani che oggi vivono nel Faerûn discendono, almeno in parte, da immigranti provenienti da altri mondi. Sebbene sia la razza che più di recente ha raggiunto una posizione dominante, quella umana è diffusa sull'intera superficie di Faerûn, dall'artica desolazione del Grande Ghiacciaio alla calura opprimente delle Giungle di Chult.

A differenza delle altre razze umanoidi, gli umani non si possono suddividere all'interno di sottorazze facilmente distinguibili tra loro e dotate di differenti tratti razziali. Tuttavia, gli umani variano grandemente per aspetto fisico e sono frammentati in una quantità innumerevole di nazioni, stati, sette, religioni, reami fuorilegge e tribù in costante competizione tra loro.

Le radici delle molte divisioni dell'umanità si possono trovare nella frammentata storia della razza. Mentre elfi e nani sono razze non autoctone che giunsero sul pianeta in poche grandi migrazioni contraddistinte dall'unità dei loro tratti culturali, gli umani si divisero in tribù e svilupparono una serie infinita di diverse culture sulla superficie di Abeir-Toril, in maniera completamente indipendente le une dalle altre. Le primissime culture umane emersero nell'ombra di altre razze più potenti, incluse le altre Razze Creatrici, gli elfi e i nani. La posizione dominante di queste altre razze mantenne le varie culture umane ignoranti della reciproca esistenza, impedendo le comunicazioni fino a tempi relativamente recenti nella storia del Faerûn.

Visto che la razza umana può essere suddivisa in base a parametri storici, culturali, linguistici e religiosi, esistono molti modi

gruppo etnico dei personaggi già esistenti

Sebbene il materiale pubblicato per l'*Ambientazione di Forgotten Realms* abbia incluso da sempre riferimenti a vari gruppi etnici umani, l'etnia specifica di ogni singolo PNG è stata indicata solo di rado. Se per un particolare personaggio non viene specificato o sottinteso alcun gruppo etnico, fate riferimento alle corrispondenze che seguono:

Faerûn nord-occidentale	Illuskan
Faerûn sud-occidentale	Tethyrian
Faerûn centrosettentrionale	Chondathan
Faerûn centromeriodionale	Shaaran
Faerûn nord-orientale	Damaran
Faerûn sud-orientale	Durpari
Calimshan	Calishita
Antichi Imperi	Mulan
Rashemen	Rashemi

diversi per classificare gli umani di Faerûn. Ogni distinzione, però, sarà inevitabilmente poco precisa, dal momento che secoli di colonizzazioni e conquiste hanno fatto in modo che nessuna suddivisione sia assoluta. Anzi, in alcune regioni del Faerûn esistono culture miste derivate dalla fusione di due o più gruppi etnici distinti, nessuno dei quali è dominante, che stanno sviluppando anche ora delle identità linguistiche e culturali ben definite, marcando così la nascita di gruppi etnici nuovi e completamente diversi da quelli dei loro antenati.

Umano, Calishita

Regioni: Amn, Calimshan, Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Isole di Nelanther, Lago dei Vapori, lo Shaar, Terre Centrali Occidentali, Tethyr, regione dei Calishiti.

Talenti razziali: Addestrato per l'Harem, Elementalista Calishita, Conoscenza del Genio.

Fin dai tempi della caduta dei grandi imperi dei geni che dominavano a sud delle Montagne del Cammino, furono gli umani i cui antenati erano gli schiavi dei signori dei geni a regnare sui successivi imperi di Calimshan. Dalle coste del Mare Scintillante, i Calishiti hanno migrato in gran numero verso nord, spingendosi fino ai Campi dei Morti e le Isole di Nelanther, e verso est fino al Lago dei Vapori, i Regni di Confine, Lapaliiya e lo Shaar. Alcuni di loro sfuggirono ai disastri nella loro terra nativa o si misero in cerca di nuove opportunità economiche, ma la maggior parte arrivò nei panni dei conquistatori, sotto lo stendardo dell'Impero di Shoon. Al di fuori della loro terra nativa, i Calishiti formano l'etnia razziale principale dei Regni di Confine, delle città del Lago dei Vapori e delle Isole di Nelanther. I Calishiti rappresentano anche una notevole frazione della popolazione di Amn e del Tethyr. Il lignaggio, la lingua e la cultura Calishita hanno quindi influenzato tutte le terre confinanti.

I Calishiti si ritengono i legittimi eredi di tutte le terre a sud e ad ovest del Mare delle Stelle Cadute, un diritto di nascita che è stato trasmesso loro dai geni che un tempo regnavano sulle lande tra le Montagne del Cammino e il Mare Scintillante. I Calishiti indicano con orgoglio la successione ininterrotta di imperi Calishiti che risalgono fino a molte migliaia di anni fa. Con la notevole eccezione dei Mulan, che giudicano loro pari, i Calishiti si considerano culturalmente superiori alle orde di "sudici barbari" che abitano al di là dei confini delle loro terre.

Sebbene siano spesso percepiti dalle altre culture come pigri, avari e corrotti, la verità è che la maggior parte dei Calishiti non cerca altro che una vita comoda e il rispetto dei suoi pari. I Calishiti considerano le circostanze di nascita di un individuo alla pari con le sue imprese in vita. Il sistema di classi sociali è profondamente radicato nella maggior parte dei Calishiti, così come l'ideale di una vita da trascorrere preferibilmente nel lusso e nell'agiatezza. Il denaro è semplicemente il mezzo attraverso il quale si possono raggiungere tali obiettivi di indolenza. I Calishiti attribuiscono grande importanza all'orgoglio, un sentimento che un individuo può provare per le proprie imprese, famiglia, città e cultura. La famiglia e le tradizioni di ospitalità sono altresì tenute in altissima stima. L'uso della magia è onnipresente, rivaleggiato soltanto dai nativi di Halruaa, e i geni sono sia temuti che altamente rispettati.

Sebbene tutti i nativi di Calimshan siano conosciuti come Calishiti, soltanto coloro i cui antenati si possono ricondurre agli schiavi deportati da altri mondi migliaia di anni orsono sono considerati membri a tutti gli effetti di questo gruppo etnico. I Calishiti sono leggermente più bassi e di corporatura più esile rispetto agli altri umani; la loro pelle è di colore marrone scuro, e i loro occhi e capelli sono spesso della stessa tonalità.

I Calishiti possiedono le potenzialità per diventare degli ottimi ladri, guerrieri e maghi, e il retaggio delle antiche stirpi dei geni fa sì che molti di loro siano anche dei potenti stregoni. Fervore religioso e devozione monastica sono per lo più assenti nella maggior parte dei Calishiti, eccezion fatta per i chierici di Ilmater che si occupano della cura dei poveri, e di quelli di Tyr che promuovono la giustizia.

La storia del popolo Calishita si sovrappone in larga misura alla storia della nazione del Calimshan, descritta in maggior dettaglio nel libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Atteggiamento Mentale

I Calishiti credono che la loro cultura sia l'unico bastione di civiltà presente sulla Costa della Spada e sul Mare Scintillante, se non addirittura dell'intera superficie di Faerûn. Per i discendenti di un impero vecchio di 7.000 anni, le culture "barbariche" dalla vita breve che sono sorte nel nord sono a malapena degne di essere notate. La tipica arroganza Calishita viene coltivata e codificata dalle divisioni di classe e di sesso all'interno della loro società, in cui la posizione occupata da una persona alla nascita influenza in modo fondamentale l'opinione che gli altri hanno di lei. Anche se pochi discorrono apertamente del sistema classista di Calimshan o della posizione meno privilegiata riservata alle donne, la maggior parte dei Calishiti conduce la propria vita in base alla sua posizione, e rischia la morte o la schiavitù se non vi si adegua di buon grado. I Calishiti che vivono negli antichi territori imperiali si considerano superiori ai non Calishiti, e spesso si comportano come se l'Impero Shoon non fosse mai caduto. Allo stesso modo, i Calishiti che abitano entro i confini del Calimshan si considerano superiori ai loro cugini di provincia.

I Calishiti sono tipicamente attirati dall'avventura nella speranza di accumulare rapidamente una vasta fortuna, che permetta loro di ritirarsi e di vivere nell'ozio e nel lusso per il resto dei loro giorni. Chi è inferiore per nascita spesso considera la vita dell'avventuriero come un modo per sfuggire alle ristrettezze della propria posizione viaggiando in terre lontane, in cui il suo stato famigliare non ha importanza o è sconosciuto. Alcuni avventurieri Calishiti si considerano invece i custodi di un'antica cultura, e dedicano i loro sforzi alla ricerca e al recupero di antichi tesori della loro razza, che sono andati perduti in mezzo alle sudicie orde barbariche dei regni del nord.

Personaggi Calishiti

La magia ha sempre avuto un ruolo importante nella cultura dei Calishiti, e di conseguenza fra loro sono comuni tanto i maghi quanto gli stregoni. Il secondo gruppo è composto in massima parte di Calishiti che possono fare risalire le proprie radici fino ai geni che un tempo dominavano Memnonnar e l'Impero di Calim. L'influenza di varie fedi si è imposta ed è scomparsa dalla cultura Calishita, ma chierici e monaci vi hanno avuto solo raramente un ruolo importante. Mentre i monaci di altre regioni di Toril possiedono forti tradizioni mistiche e marziali e sono responsabili della conservazione delle conoscenze degli imperi scomparsi, quelli del Calimshan dedicano le loro energie a lenire le sofferenze delle persone di classe inferiore.

Probabilmente le classi più comuni fra i Calishiti sono quelle del ladro, del guerriero e del guerriero/ladro, poiché la storia di Calimshan e delle nazioni che un tempo dominava è una storia di sangue, corruzione e ladrocinio. I barbari Calishiti sono praticamente inesistenti, eccetto che fra i nomadi delle Terre del Leone. Allo stesso modo, i bardi si vedono raramente al di fuori degli harem Calishiti, e non esiste una tradizione druidica nella cultura di queste terre. I Calishiti paladini sono praticamente sconosciuti al di fuori della chiesa di Tyr e della città-stato di Saelmur.

Classi di prestigio: I Calishiti possiedono una lunga tradizione di assassinio come strumento politico e di vendetta personale, quindi quella dell'assassino è una classe di prestigio comune nel Calimshan. Gilde segrete di ladri di classe sociale inferiore studiano talvolta le misteriose arti dell'ombra danzante, o più comunemente intra-

prendono la classe di prestigio del ladro di gilda. I più potenti maghi Calishiti spesso scelgono di diventare arcimaghi.

società dei calishiti

La cultura tradizionale Calishita presenta poche variazioni nelle sue diverse espressioni nel Faerûn, e persino fra quei Calishiti che vivono al di fuori dei confini di Calimshan. Anche se esistono certamente delle eccezioni, i Calishiti aderiscono strettamente ai ruoli tradizionali impostigli dalle loro classi sociali. In ordine ascendente, queste classi sociali sono quella degli schiavi, dei manovali, degli artigiani, dei mercanti, dei militari e dei consiglieri, mentre sopra a tutte queste sta la classe regnante. Fin dalla nascita, i Calishiti sono educati a riconoscere e rispettare queste suddivisioni di casta e trattarne di conseguenza i relativi appartenenti, sebbene molte di tali distinzioni non siano affatto evidenti per uno straniero. Lavoro duro e parsimonia non sono considerati ideali validi, sebbene parecchi Calishiti abbiano raggiunto il successo indulgendo in tali "vizi". Invece, autentici ideali sono considerati il lusso e l'ozio, e molti Calishiti faranno tutto il possibile per raggiungere l'agiatezza necessaria per dedicarsi a questo stile di vita. Nella cultura Calishita alberga da lungo tempo un vero e proprio incanto per il cibo e la magia, in particolar modo la magia che riduce la necessità di attività faticose, e di conseguenza i banchetti e gli oggetti magici più frivoli giocano un ruolo preponderante nella vita quotidiana del Calimshan.

I Calishiti riveriscono i loro parenti più prossimi, e mostrano un grado di lealtà superiore nei confronti dei propri consanguinei rispetto a quanto riservano alle loro divinità o ai loro datori di lavoro. Ci si aspetta che gli uomini si dedichino agli affari per mantenere il tenore di vita delle loro famiglie, mentre le donne devono occuparsi della casa, crescere i figli e amministrare le finanze famigliari. I bambini sono sempre educati in casa, a meno che non dimostrino una forte attitudine per l'istruzione magica. I genitori che se lo possono permettere si assicurano i servigi di un tutore o di un mago. Una volta che hanno raggiunto la maggiore età (15 anni), ci si aspetta che i figli si sposino e si sistemino entro cinque anni. Solo alle donne è permesso di trovare un consorte in una classe sociale superiore alla propria. Chi non riesce a sposarsi cade in disgrazia, ed è costretto a continuare a vivere con i genitori in un vergognoso stato di carità parentale, oppure viene cacciato di casa (e molti avventurieri Calishiti attivi in altre terre appartengono a quest'ultima categoria). Ci si aspetta inoltre che i figli abbiano cura dei loro genitori anziani e che organizzino per loro un opulento funerale per onorare la loro memoria.

Le manovre sociali sono sottoposte a un particolare scrutinio all'interno della cultura Calishita, il che genera un'enfasi nel mantenere vivo l'orgoglio peronale e della famiglia. Per salvare la faccia, un Calishita è tenuto a trattare gli altri a seconda di come gli si presentano, indipendentemente dal fatto che questa sia la verità oppure una semplice messa in scena. Quando una persona o una famiglia perdono la faccia, perdono anche prestigio e potrebbero addirittura ritrovarsi retrocesse a una classe sociale inferiore. La riservatezza è un bene preziosissimo, poiché consente a un individuo di agire come più gli piace senza correre il rischio di perdere la faccia. I Calishiti attribuiscono un grande valore anche alla virtù dell'ospitalità, con una serie di responsabilità strettamente definite sia per l'ospite che per l'ospitato. Mentre si trova in casa dell'ospite, l'ospitato non può causargli danno di alcun tipo. Allo stesso modo, chi ospita deve dimostrarsi il più possibile generoso e proteggere il suo ospite da ogni male, poiché agire altrimenti comporterebbe una perdita di prestigio.

Linguaggio e istruzione

La lingua nativa dei Calishiti è l'Alzhedo, un linguaggio derivato millenni fa dal Midani (la lingua parlata a Zakhara) e dall'Auran. L'Alzhedo è una delle due radici linguistiche principali sia del Thorass ("Comune Antico") che del Comune. L'Alzhedo utilizza l'alfabeto Thorass, una serie di caratteri usati per rappresentare in forma scritta la lingua commerciale che iniziò ad essere usata migliaia di anni fa lungo le coste del Lago dei Vapori. Quasi tutti i Calishiti parlano anche il Comune, e specialmente il dialetto Calant dalla cadenza musicale. Chi commercia o vive nei Reami di Sotto preferisce invece il Sottocomune, la lingua commerciale utilizzata nel Sottosuolo.

Vista la frequenza dei loro contatti con la razza dei geni, i Calishiti imparano spesso anche l'Aquan o l'Ignan. Altre lingue secondarie comuni includono il Chultan, l'Halfling, il Lantanese, lo Shaaran o il Tashalan, lingue parlate da molti di coloro che abitano sulle sponde del Mare Scintillante. Pochi Calishiti si danno la pena di imparare altre lingue non umane.

Tutti i personaggi Calishiti sanno leggere e scrivere, eccetto i barbari e i popolani (cioè i personaggi appartenenti alla classe PNG del popolano descritta nella *Guida del Dungeon Master*), che invece saranno costretti a spendere qualche punto abilità se desiderano essere istruiti.

Magia e conoscenze dei calishiti

I Calishiti possiedono una forte tradizione di incantatori arcani, che in parte è il retaggio dei geni che un tempo dominavano le terre che ora si chiamano Calimshan. Molti maghi e stregoni Calishiti preferiscono la scuola di Invocazione, e padroneggiano un gran numero di incantesimi del fuoco e del vento. Anche se rari, i necromanti non sono sconosciuti, e la loro è una tradizione arcana che risale alla corte di Shoon IV, il Necroqysar. La magia della Trama d'Ombra, anche se per lo più ancora largamente sconosciuta, attrae un numero sempre crescente di incantatori interessati. La tradizione degli incantesimi divini fra i Calishiti è invece essenzialmente ristretta ai chierici, che tendono anch'essi a preferire magie di aria e di fuoco.

Incantesimi e tradizioni magiche

I Calishiti hanno una predilezione per gli incantesimi che assicurano difesa o comodità personale, evocano creature dai piani elementali o scatenano in altro modo gli elementi della natura. Sebbene l'uso della magia sia estremamente diffuso nel Calimshan, gli incantatori Calishiti non sono famosi per la creazione di nuovi incantesimi, a parte un fugace periodo di attività di sperimentazione verificatosi durante l'Età di Shoon. Alcuni eruditi attribuiscono questa caratteristica culturale alla tradizionale tendenza Calishita all'ozio e l'indolenza, mentre altri affermano che deriva piuttosto da un rigido rispetto delle tradizioni che tende ad andare a scapito dell'innovazione.

Tradizione magica: Lo studio degli incantesimi arcani che imbriglia la forza degli elementi rappresenta la più elevata espressione dell'Arte nel Calimshan. Molti maghi e stregoni Calishiti si considerano elementalisti dell'aria o del fuoco. Il talento di Elementalista Calishita, descritto nell'appendice, riflette appunto questa particolare tradizione magica.

Incantesimi esclusivi: Nessuno.

Oggetti magici dei Calishiti

La magia è un aspetto importante della cultura Calishita, e molti oggetti mondani vengono realizzati esclusivamente per soddisfare i capricci dei ricchi indolenti del Calimshan. Porte e cancelli che riconoscono coloro che sono autorizzati all'accesso e si aprono automaticamente, articoli di abbigliamento che eliminano da soli macchie e sporcizia, torce che si spengono e si riaccendono da sole quando ce n'è bisogno o ventagli di piume autolevitanti per mantenere costante la circolazione e la temperatura dell'aria sono tutti

esempi delle arti Calishite al servizio di chi se le può permettere. Le armi sono generalmente realizzate con le capacità speciali di affilata, fiammeggiante, folgorante e accumula incantesimi, che riflettono l'antico fascino che la cultura Calishita ha sempre dimostrato per la magia e per la natura elementale della razza dei geni.

Oggetti magici comuni: Gli oggetti magici più comunemente realizzati dai Calishiti includono *anelli del richiamo del djinni, anelli dello scudo mentale, bottiglie dell'efreeti, ferri dello zefiro, pantofole del ragno, perle delle sirene, perle del potere* e *tappeti volanti*. Vista la prevalenza di tali oggetti nella società Calishita, questi possono essere acquistati con uno sconto del 10% sul normale prezzo di mercato in qualsiasi grande città del Calimshan.

Oggetti magici iconici: Nel Calimshan si realizzano le *scimitarre dello scirocco*, e queste armi sono assai apprezzate dai nobili e dagli avventurieri Calishiti. Molti guerrieri del Calimshan si proteggono inoltre con la *cotta di maglia Calishita* (descritta nell'appendice).

Divinità dei Calishiti

Numerose fedi e pratiche religiose Calishite sono cresciute di popolarità e sono scomparse nei tempi trascorsi dall'Era dei Geni. A diversi punti della storia, la tradizione religiosa Calishita si è manifestata come adorazione di divinità oscure e dimenticate, venerazione dei geni come entità divine e credenza in una singola divinità solare. Nei tempi moderni, i Calishiti adorano le divinità del pantheon Faerûniano, e la gente del Calimshan è orgogliosa di poter dire che accetta tutte le fedi e le religioni. Sebbene nel Calimshan si trovino grandi templi dedicati alle principali divinità adorate nel Faerûn, sono dieci le fedi che da tempo occupano un posto prominente nella società Calishita, il che dà adito alla supposizione che alcuni o tutti questi dei abbiano in passato formato il nucleo di un antico pantheon esclusivamente Calishita. Le divinità in questione includono Tyr, Azuth, Talos, Shar, Ilmater, Savras, Sharess, Siamorphe, Umberlee e Waukeen.

Rapporti con le altre razze

I Calishiti hanno cattivi rapporti con i membri di tutti gli altri gruppi etnici umani, e in particolar modo con i Tethyrian (che sono generalmente considerati come gente di casta inferiore, indipendentemente dalle circostanze della loro nascita) e con gli Illuskan (che sono visti come l'epitome del barbaro sudicio del nord). Soltanto i Mulan ricevono una certa misura di rispetto da parte dei Calishiti, poiché la loro cultura è quasi altrettanto antica di quella del Calimshan.

Nonostante il disprezzo e la sufficienza con cui considerano le altre culture umane, i Calishiti intrattengono rapporti decenti con i membri di altre razze. Nani e gnomi sono apprezzati per la loro abilità nel lavoro dei metalli, sebbene molti nani degli scudi non abbiano dimenticato il ruolo avuto dai Calishiti nella caduta di Shanatar. Elfi e mezzelfi sono al tempo stesso invidiati e guardati con diffidenza. Quest'ultima caratteristica ha le sue radici nella lunga storia di animosità nei confronti delle confinanti nazioni elfiche, come il Keltormir da lungo tempo scomparso. La prima è dovuta invece alla natura intrinsecamente magica della gente fatata, che i Calishiti, ossessionati dalla magia, non sono mai riusciti a duplicare. Gli halfling sono da tempo tratti in schiavitù all'interno del territorio Calishita, e di conseguenza la maggior parte degli abitanti del Calimshan classifica tutti gli halfling come membri delle classi inferiori. A loro volta, gli halfling (o almeno quelli che abitano sulla Costa della Spada, e i cui antenati fuggirono dal Calimshan nei tempi antichi) vedono i Calishiti con sospetto, considerando tutti gli umani appartenenti a questo gruppo etnico alla stregua di potenziali schiavisti. Curiosamente, i mezzorchi ricevono un trattamento migliore da parte dei Calishiti di quanto non avvenga presso altre società umane. Sebbene siano invariabilmente considerati membri delle classi inferiori, per lo meno non sono considerati né migliori né peggiori di qualsiasi Calishita di nascita poco privilegiata.

Illustrazione di Mike Dalton

Umani

Equipaggiamento dei Calishiti

I Calishiti prediligono abiti larghi e fluenti, appropriati per i climi caldi. Quasi tutti adottano il tradizionale keffiyeh (turbante) che copre la testa e scende giù lungo il collo.

ARMI E ARMATURE

A causa del tremendo calore della loro terra nativa, i guerrieri Calishiti non indossano di solito armature medie o pesanti. Preferiscono i giachi di maglia, e sono comuni gli scudi. Se necessario, i Calishiti più abbienti si ricoprono di una corazza di maglia completa, ma anche in questo caso il caldo onnipresente implica che ciò sia riservato a quelle situazioni in cui una battaglia è imminente. I Calishiti hanno una preferenza per le lame ricurve e considerano la scimitarra l'arma perfetta, una lama bella e letale assai adatta al combattimento a cavallo contro avversari corazzati in maniera leggera. I pugnali sono ancora più comuni, specialmente la jambiya (pugnale uncinato) e il katar (pugnale da mischia). Come armi a distanza i Calishiti fanno uso dell'arco corto, una tradizione marziale derivata dalle antiche usanze degli elfi dello scomparso Keltormir.

Oggetti comuni: Giaco di maglia, scimitarra, falchion, arco corto composito.

Oggetto esclusivo: La jambiya, un pugnale ricurvo portato da quasi tutti gli uomini di Calimshan. Per ulteriori dettagli, fare riferimento all'appendice.

ANIMALI DOMESTICI

I Calishiti apprezzano le piccole creature di natura magica come famigli o animali domestici. Più sono esotici, e meglio è, come nel caso di tressym e lucertole folgoranti. I mephit, e in particolare quelli dell'aria, della polvere, del fuoco e del vapore, e anche i piccoli elementali, specialmente quelli provenienti dai Piani Elementali dell'Aria e del Fuoco, vengono spesso evocati dagli incantatori Calishiti.

Per quanto riguarda gli animali, i più comuni sono i falchi e i cani addestrati. Come cavalcature, i Calishiti usano i cammelli nelle vicinanze del Deserto di Calim, e i cavalli altrove. Apprezzano i cavalli da guerra leggeri, dal momento che pochi guerrieri Calishiti indossano armature pesanti o utilizzano in battaglia armi goffe come la lancia pesante. Le cavalcature alate, come grifoni, ippogrifi e pegasi, sono molto ricercati da coloro che si possono permettere il lusso di acquistarli.

Regione dei Calishiti

La maggior parte dei personaggi di discendenza Calishita proviene dalla regione del Calimshan, confacente a un personaggio abitante in una delle sofisticate città del paese. La regione dei Calishiti qui descritta riguarda invece i Calishiti provenienti dalle selvagge terre interne della nazione, come quelle ad ovest delle Montagne Alamir, oppure dalle Terre del Leone situate ad est delle foreste del Tethyr.

Classi preferite: La regione dei Calishiti è preferita da bardi, guerrieri, stregoni e maghi. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio Calishita di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Alzhedo, Comune.

Linguaggi bonus: Auran, Chondathan, Elfico, Ignan, Shaaran, Tashalan, Sottocomune.

Talenti regionali: Addestramento Magico, Addestrato per l'Harem, Conoscenza del Genio, Sangue di Fuoco.

Equipaggiamento bonus: (A) Scimitarra* o jambiya*; oppure (B) giaco di maglia*; oppure (C) pergamena con un incantesimo di 2° livello e due incantesimi di 1° livello.

Umano, Chondathan

Regioni: Bosco di Chondal, Cormyr, Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Grande Valle, Impiltur, Isole di Nelanther, Mare della Luna, Sembia, Silverymoon, Terre Centrali Occidentali, Valli, il Vast, Waterdeep, regione dei Chondathan.

Talenti razziali: Carovaniere, Missionario Chondathan, Resistenza alle Epidemie.

I Chondathan sono gente robusta, che non ha paura del rischio, di viaggiare o di colonizzare terre nuove, e cercano costantemente di migliorare la posizione economica loro e delle loro famiglie. Dal momento che la cultura Chondathan ha messo radici in così tante terre lontane, gli appartenenti a questo gruppo etnico si trovano a loro agio nella maggior parte delle altre società umane. Molti Chondathan sono mercanti di qualche genere, che mettono in vendita in cambio di denaro le loro abilità e i frutti delle loro fatiche. Sebbene i Chondathan possano anche diventare ladri astuti ed esperti mercenari, la loro cultura non ha mai incoraggiato né lo studio dell'Arte né il fervore religioso. Esistono ovviamente delle eccezioni degne di nota, specialmente fra i praticanti dell'Arte delle culture Chondathan che hanno subito l'influenza di Netheril, che si trovano a nord e ad ovest del Mare Interno.

Partendo dalla "culla" del Golfo di Vilhon, gli emigranti Chondathan hanno colonizzato la maggior parte della regione centrale e occidentale del Mare Interno, come pure una buona porzione delle Terre Centrali Occidentali. Al di fuori della loro terra nativa, i Chondathan costituiscono il principale ceppo razziale di Altumbel, Cormyr, la Costa del Drago, la Grande Valle, Hlondeth e la costa settentrionale del Golfo di Vilhon, le Isole dei Pirati del Mare Interno, Sembia, Sespech e le Valli meridionali. Grazie alle lunghe rotte commerciali dei mercanti Chondathan, la lingua di questo popolo viene parlata anche dove il loro numero è scarso o quasi inesistente. L'ascendenza, la lingua e la cultura Chondathan costituiscono inoltre una significativa porzione del retaggio Damaran, Vaasan e Tethyrian.

I Chondathan sono gente slanciata e con la carnagione abbronzata, con i capelli che vanno da quasi biondi a quasi neri. Sono quasi tutti alti e hanno gli occhi verdi o castani, ma fra loro si può vedere praticamente ogni tipo di corporatura o di colore degli occhi o dei capelli. I Chondathan che vivono a nord e ad ovest del Mare delle Stelle Cadute (tranne che nella Sembia) hanno più spesso gli occhi azzurri, la pelle più chiara e i capelli più scuri rispetto a quelli nati nel Sud, e queste sono le prove dell'influsso del sangue Netherese. Nel Chondath propriamente detto, e specialmente nelle terre che confinano con il Sespech, il significativo influsso Shaaran degli ultimi secoli ha conferito a molti nativi una carnagione dalla tonalità olivastra.

I Chondathan dicono di essere giunti quasi per caso alla loro posizione dominante sulle terre centrali del Faerûn. Hanno "conquistato" un numero maggiore di territori per mezzo di commercio e attività pacifiche che con i loro eserciti. Sono un popolo quasi privo di arroganza, dotato soltanto di una certa misura di orgoglio riguardo la predominanza della loro lingua e della loro cultura. Di conseguenza, i Chondathan tendono a identificare se stessi più in base alla loro nazione di origine che al loro gruppo etnico (e amano definirsi Cormyriani, Gente delle Valli o Sembiani). Se esiste un vizio comune fra i Chondathan, questo è forse l'enfasi che la loro cultura pone sulla ricchezza e la sua acquisizione. Fra i Chon-

dathan, prestigio e influenza sono spesso direttamente collegati alla ricchezza, e non è un caso che la nobiltà mercantile abbia un ruolo molto forte nella maggior parte delle società influenzate dalla cultura di questo gruppo etnico.

storia

I Chondathan fanno risalire le proprie origini alle Dodici Città delle Spade dell'antico Jhaamdath, fondato intorno al -5800 CV dal grande re guerriero Jhaam. Jhaamdath si estendeva a nord del Bosco di Chondal, lungo la costa meridionale del Golfo di Vilhon, e i suoi avamposti si spingevano dalla Costa del Drago all'Akanal. Soltanto il grande Bosco di Chondal poteva sfidare il dominio di Jhaamdath, e le asce e gli eserciti degli umani furono tenuti in scacco per molti anni dagli elfi dei boschi di Nikerymath.

Nel -5032 CV, Jhaamdath si scontrò con i regni di Mir e Coramshan per il controllo del Lago dei Vapori, affrettando l'unificazione del Calimshan. Dopo parecchi decenni di guerra, nel -5005 CV Calimshan e Jhaamdath si accordarono per una tregua. Nei millenni che seguirono, Jhaamdath sprofondò nella stagnazione, e i suoi abitanti divennero sempre più xenofobi e isolazionisti. Il regno finì addirittura sotto il dominio di Unther, dal -1500 CV al -1069 CV circa. Fu solo nel -276 CV che gli abitanti di Jhaamdath rivolsero nuovamente verso l'esterno la loro attenzione, dopo che l'ultimo dei signori della guerra ebbe preso il potere e ordinato la costruzione di una potente flotta per veleggiare sul Mare Interno e spingersi alla conquista di nuove terre. Quest'ondata di costruzioni navali richiese l'abbattimento di moltissimi alberi, una mossa che inevitabilmente riaccese le ostilità tra Jhaamdath e la nazione elfica di Nikerymath e che terminò con la distruzione del regno degli elfi.

Assetati di vendetta, quattro Alti Maghi di Nikerymath scatenarono un'enorme onda anomala che travolse l'intero golfo di Jhaamdath, annientando le Dodici Città delle Spade e ridisegnando la topografia della regione in quello che oggi è conosciuto come il Golfo di Vilhon. Ma le azioni degli Alti Maghi non furono prive di conseguenze, però, poiché la loro Arte affrettò il crollo dell'impero degli elfi acquatici di Aryselmalyr e scatenò un'inesorabile ondata umana che infine costrinse alla capitolazione la maggior parte dei reami elfici del Faerûn centrosettentrionale.

Molti di coloro che riuscirono a sopravvivere all'Anno delle Onde Furiose (-255 CV) cominciarono la colonizzazione delle terre che sarebbero state in seguito conosciute come Impiltur, Thesk e il Vast: una enorme ondata di pragmatici cercatori d'oro, mercanti, soldati accomunati dall'odio per gli elfi, in cui non mancava un numero minore di pacifici eruditi e contadini. Dopo aver occupato gran parte della regione centrosettentrionale del Mare Interno, i discendenti di Jhaamdath iniziarono a emigrare da Impiltur verso occidente nell'anno 1 CV, colonizzando le Valli e la costa settentrionale del Dragomare. Quest'ultimo gruppo fondò nel 26 CV il Regno delle Foreste del Cormyr, sotto la guida illuminata della Casata Obarskyr.

Frattanto, nel Golfo di Vilhon, quelli che erano rimasti fondarono nuove città intorno all'anno 50 CV, fra le quali Iljak, Mussam, Samra e Arrabar. Dopo essere sopravvissute all'ennesima epidemia ed essere incorse nuovamente nelle ire degli elfi del Bosco di Chondal, le città si unirono per formare la nazione di Chondath nell'anno 139 CV. Il Chondath è esistito fin da allora, anche se venne ridotto a poco più di un'accozzaglia di città-stato durante la Sfida delle Lame Elfiche dell'877 CV e la Guerra Pestilenziale del 900-902 CV.

Una terza ondata di migrazioni Chondathan ebbe luogo negli anni 380 CV, quando i coloni provenienti dal Chondath fondarono gli insediamenti di Chancelgaunt (più tardi Selgaunt) e Chondathan (più tardi Saerloon) lungo le coste di quello che sarebbe divenuto in seguito il Regno Mercantile di Sembia. Le ostilità con gli elfi di Cormathyr culminarono con la disfatta nella Battaglia delle Frecce che Cantano (884 CV), e indussero il Chondath a rinunciare anche al governo delle sue colonie più lontane alla fine della Guerra Pestilenziale. L'affrancarsi delle colonie risultò a sua volta nella costituzione del regno di Sembia, la Terra del Corvo d'Argento, nel 913 CV.

Nei secoli che seguirono, i mercanti provenienti dalla Sembia e, in misura minore, dal Cormyr e dalle Valli proseguirono verso occidente e in minor numero verso nord-ovest, diffondendo la cultura e la lingua Chondathan dal Tethyr fino alla Frontiera Selvaggia. L'ascesa di Silverymoon come centro di studi magici nel 659 CV provocò la migrazione di un numero piccolo ma influente di Chondathan che si trasferirono in quella città, portando così la loro cultura e la loro lingua in una terra che fino a quel momento era stata raggiunta a malapena da una manciata scarsa di mercanti della loro etnia.

Al giorno d'oggi, la cultura e la lingua Chondathan dominano gran parte del Faerûn centrale e occidentale. Il Thorass, l'alfabeto che si sviluppò dalle interazioni fra Jhaamdath e gli Antichi Regni di Calimshan, è comunemente utilizzato come l'alfabeto della maggior parte delle lingue umane. Inoltre, il Comune, la lingua commerciale di Faerûn, è semplicemente una versione moderna del Thorass ("Comune Antico"), che a sua volta era largamente basato sul Jhaamdathan ("Chondathan Antico") e sull'Alzhedo, la lingua del Calimshan. Mentre Calishiti, Imaskari, Mulan e Netheresi potrebbero vantarsi di aver forgiato i più maestosi imperi umani dei loro tempi, la cultura più diffusa e predominante nel Faerûn è quella Chondathan, e il loro è un impero diffuso dal denaro e dal commercio, non dalla spada o dalla bacchetta magica.

Illustrazione di Mike Dutton

Chondathan *Mulan* *Rashemi*

atteggiamento mentale

I Chondathan misurano se stessi e gli altri sulla base di quanta ricchezza hanno acquisito una persona o una famiglia. Per un Chondathan, ogni cosa è in vendita, posto che ci si possa accordare sul prezzo. Intrighi e fosche trame sono semplicemente mezzi per ottenere un fine, ma lo spargimento di sangue non necessario è considerato un distruttivo spreco di risorse. I Chondathan hanno capito che bene o male il potere si trova sempre nelle mani di chiunque controlli i cordoni della borsa, non di chi ha la spada più grossa, e rivolgono di conseguenza le proprie aspirazioni. Una feroce competizione in ogni aspetto della vita è la caratteristica principale della società Chondathan, e coloro che sono educati al suo interno sono abituati a vedere fortune guadagnate e dissipate in un batter d'occhio, con i relativi aumenti o perdite di prestigio. I Chondathan si aspettano che ogni individuo pensi principalmente a se stesso, e rimangono sempre piuttosto sorpresi quando gli altri agiscono altruisticamente.

I Chondathan sono attirati dall'avventura principalmente per un paio di ragioni. Alcuni usano le armi o gli incantesimi per difen-

dere ciò che sta loro più a cuore, e questa è una tradizione che risale ai tempi dei primi coloni Chondathan. Altri invece sono attratti da questa vita avventurosa dal medesimo impulso che spinge i mercanti della loro etnia ad addentrarsi in terre sconosciute alla ricerca di opportunità commerciali, cioè dalla brama di cercare la ricchezza nell'ignoto. La maggior parte dei Chondathan che adottano la vita dell'avventuriero sono attratti dalla possibilità di accumulare vaste ricchezze saccheggiando qualche vetusta tomba dimenticata, o recuperando qualche favoloso tesoro da un'antica rovina.

PERSONAGGI CHONDATHAN

Tipicamente i Chondathan diventano dei buoni guerrieri, facendo *appello alla lunga tradizione mercenaria della loro cultura. Allo* stesso modo, molti Chondathan scoprono la loro vera vocazione nel mestiere del ladro, un prodotto dell'enfasi posta dalla loro cultura sull'acquisizione di ricchezza e di una vasta gamma di abilità. La combinazione multiclasse più comune per i Chondathan è guerriero/ladro. I Chondathan diventano raramente barbari, stregoni o maghi. Nessun gruppo sufficientemente numeroso è mai regredito alla barbarie; gli antichi abitanti di Jhaamdath ebbero relativamente pochi contatti con i draghi, sociali o di altra natura. Infine, la pratica della magia è da tempo associata al dilagare delle epidemie nel folklore Chondathan. I rari stregoni Chondathan provengono di solito dalle terre a nord e ad ovest del Mare Interno, e possono annoverare uno o più antenati Alto Netheresi.

Classi di prestigio: I Chondathan intraprendono spesso le classi di prestigio di ispirazione divina, come agente divino, campione divino, devoto arcano, discepolo divino, e gerofante. I Chondathan adorano le divinità malvagie con la stessa frequenza di quelle buone, quindi le guardie nere non sono insolite fra i membri di allineamento malvagio di questo gruppo etnico. Molti Arpisti sono di discendenza Chondathan, quindi la classe di prestigio dell'esploratore Arpista è anch'essa comune. Similmente, anche la gran parte degli abitanti di Cormyr è di discendenza Chondathan, dunque numerosi cavalieri dei Draghi Purpurei appartengono a questo popolo.

società dei chondathan

La cultura Chondathan possiede numerose sfaccettature in tutto il Faerûn. Paragonate ad altre, specialmente quella Calishita e Mulan, le società Chondathan sono caratterizzate da divisioni di classe relativamente deboli. Duro lavoro e buona fortuna sono spesso state sufficienti per proiettare più di un membro delle classi inferiori nei ranghi della nobiltà mercantile. Il commercio gioca un ruolo importante in tutte le culture di influenza Chondathan, dando origine alla massima che qualsiasi cosa è in vendita, a qualche prezzo. I Chondathan onorano la parola data, anche se non per ragioni morali. La reputazione di una persona è come un borsellino che contiene un numero limitato di monete, che una volta sprecate sono molto costose da recuperare.

Dal momento che i Chondathan attribuiscono grande valore all'apprendimento sui libri, molti di loro ricevono una certa misura di educazione durante la crescita. I giovani Chondathan vengono affidati a un maestro come apprendisti all'età di 12 anni, e ci si aspetta che imparino un mestiere nel corso del loro apprendistato. I Chondathan hanno poca pazienza per i perdigiorno non invalidi, e si aspettano che tutti gli adulti si guadagnino da vivere secondo le abilità che hanno acquisito. Alle persone ricche è attribuito grande rispetto nelle società Chondathan, mentre viene disprezzato chi scialacqua stupidamente il proprio denaro. I Chondathan sono tenuti a lavorare fino alla morte o fino a quando il corpo glielo permette, e anche quelli che sono troppo malati per guadagnarsi da vivere trascorrono le loro giornate al loro vecchio posto di lavoro, fornendo i loro consigli a chi li ha sostituiti.

All'esterno delle terre dominate dalla loro etnia, i Chondathan si sforzano di integrarsi nella cultura locale, anche se ciò comporta dover imparare un'altra lingua o convertirsi all'adorazione delle divinità locali. Naturalmente, queste strategie di integrazione non interferiscono con la condivisione delle necessità e delle usanze Chondathan con la popolazione locale, una pratica che tende, con il passare del tempo, a soppiantare lentamente la cultura del luogo. Le minoranze Chondathan di solito si organizzano in associazioni mercantili o di venditori ambulanti, a scopo di reciproca protezione e per massimizzare le loro opportunità di profitto.

linguaggio e istruzione

I Chondathan parlano Comune e Chondathan, due lingue strettamente imparentate. Il Chondathan, una delle radici linguistiche del *Comune, è la forma moderna del Jhaamdathan* ("Chondathan Antico"), che a sua volta era una delle due radici del Thorass ("Comune Antico"). Il Chondathan utilizza l'alfabeto Thorass, una serie di caratteri usati per rappresentare in forma scritta la lingua commerciale che iniziò ad essere usata migliaia di anni fa lungo le coste del Lago dei Vapori.

Dal momento che molti Chondathan vivono all'interno di altre culture umane (o per lo meno intrattengono con esse estesi rapporti commerciali), molti individui imparano la lingua locale o quella dei loro vicini più prossimi. Le lingue secondarie più comunemente apprese includono l'Illuskan se l'individuo in questione vive nelle Terre Centrali Occidentali o nel Nord, il Damaran se vive nel Faerûn centrosettentrionale, lo Shaaran se vive a sud del Golfo di Vilhon, il Turami se vive sulla costa settentrionale del Golfo di Vilhon o l'Alzhedo se vive sulle sponde del Lago dei Vapori. Gli incantatori, specialmente quelli che abitano nel Cormyr o nelle Valli, apprendono di solito l'Elfico o il Netherese al fine di acquisire da fonti antiche le loro conoscenze magiche. Pochi Chondathan estranei a queste classi di personaggio imparano l'Elfico, conseguenza di lunghe generazioni di conflitti e probabile motivo di ostilità future.

Tutti i personaggi Chondathan sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

magia e conoscenze dei chondathan

I Chondathan non possiedono una forte tradizione di incantatori arcani, né le loro stirpi includono il patrimonio genetico capace di dare origine a un numero apprezzabile di stregoni. Tuttavia, molti Chondathan sono attratti dalle divinità e diventano volentieri chierici o druidi. Nella loro grande diaspora di mille anni fa, i Chondathan diffusero l'adorazione di molti dei loro dei in ogni angolo del Faerûn. Si sente dire talvolta che i Chondathan hanno conquistato un continente intero con il loro oro e con le loro divinità.

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

I Chondathan che si dedicano allo studio della magia rimangono non specializzati, diventano trasmutatori per la grande scelta di incantesimi offerta da questa scuola oppure imparano le arti di Abiurazione a causa della protezione che offrono le sue magie.

Tradizione magica: I Chondathan possiedono una forte tradizione di incantatori divini, specialmente tra coloro che sono devoti alle divinità della natura, come druidi e ranger. Qualsiasi incantesimo che aiuti o faciliti i viaggi verso le lontane terre Chondathan è molto apprezzato, che si tratti di un umile *trucco della corda* per una sicura notte di riposo o di un potente incantesimo *camminare nel vento*. Altrettanto apprezzati sono gli incantesimi divini che assistono nei commerci, come *zona di verità, inviare, linguaggi* e *sigillo di giustizia* (per fare rispettare i termini di un contratto). Infine, fra i chierici incaricati della diffusione della fede, è comune trovare il talento Missionario Chondathan, descritto in dettaglio nell'appendice.

Incantesimi esclusivi: La natura dispersa della cultura Chondathan, combinata con la sua mancanza di una vera e propria tradizione di incantesimi arcani (a parte dove vi è stata introdotta da qualche profugo Netherese) hanno fatto in modo che siano pochi gli incantesimi specificamente associati ad essa. Le magie pestilenziali dell'antico Jhaamdath, come *contagio di massa* e *portatore di pestilenza* (descritti nell'appendice), sono assai temute per i loro devastanti effetti ma fortunatamente registrate solo in qualche grimorio da lungo tempo nascosto.

OGGETTI MAGICI DEI CHONDATHAN

I Chondathan preferiscono gli oggetti magici che procurano protezione o comodità, facilitano il viaggio, proteggono contro i furti e consentono la raccolta di informazioni senza farsi notare. Spade e pugnali sono spesso realizzati con le capacità speciali di affilata, difensiva e velocità. Le armature sono tipicamente infuse con le capacità speciali di deviazione delle frecce, fortificazione e resistenza agli incantesimi, riflettendo la paura di vecchia data degli elfi e dei ladri presente nella cultura Chondathan.

Oggetti magici comuni: *Cappelli del camuffamento, cucchiai di Murlynd, guanti catturafrecce, mani del mago, talismani antiveleno* e *zainetti pratici di Heward*. Vista la prevalenza di questi oggetti nelle terre Chondathan, possono essere acquistati con uno sconto del 10% sul prezzo normale in qualsiasi grande città del Cormyr, della Sembia, della Costa del Drago o del Golfo di Vilhon.

Oggetti magici iconici: Ancora una volta, a causa dell'influenza dei mercanti Chondathan, esistono pochi oggetti magici esclusivi della loro cultura che non siano stati ampiamente disseminati in tutto il Faerûn. Un'eccezione a questa regola è costituita dalla *spilla dell'occhio di gatto* (descritta nell'appendice), un amuleto indossato da molti facoltosi Chondathan, che considerano i gatti come animali portafortuna e come validi difensori contro la minaccia delle epidemie.

Divinità dei Chondathan

I Chondathan onorano gli dei del pantheon Faerûniano. L'estensione della diaspora Chondathan è tale che nessuna divinità in particolare viene adorata dalla maggioranza della gente appartenente a questa etnia e diffusa sull'intera superficie di Faerûn. Anzi, tradizionalmente i Chondathan hanno sempre adottato le divinità delle altre culture in cui vivevano, incorporandole nel loro pantheon già molto esteso. Gli dei e le dee venerate nelle regioni abitate principalmente da persone di discendenza Chondathan includono Azuth, Chauntea, Deneir, Eldath, Helm, Kelemvor, Lathander, Lliira, Loviatar, Malar, Mask, Mielikki, Milil, Mystra, Nobanion, Oghma, Selûne, Silvanus, Sune, Talos, Tempus, Torm, Tymora, Tyr, Umberlee e Waukeen.

L'antico Jhaamdath fu una delle prime culture umane a sviluppare la parola scritta, e di conseguenza i Chondathan più istruiti adorano da sempre Deneir, il Signore di Tutti i Glifi e le Immagini. La chiesa di Deneir si diffuse poi anche in altre culture grazie ai mercanti Chondathan, che portavano con sé la lingua Comune o la sua antecedente, il Thorass, corredato dell'omonimo alfabeto. Al giorno d'oggi, la chiesa di Deneir possiede la sua massima influenza fra i Chondathan istruiti che vivono nel Cormyr o nella Sembia.

Similmente, le antiche guerre di Jhaamdath furono combattute a colpi di orribili pestilenze magiche. Non deve sorprendere quindi che la fede di Talona abbia fatto parte della cultura Chondathan fin dagli inizi della sua storia. La chiesa di Talona è molto temuta e disprezzata anche dai Chondathan dei tempi moderni, sebbene le attività di altre fedi abbiano di recente causato nel Faerûn devastazioni assai peggiori. Ciononostante, un piccolo numero di Chondathan si dedica alla venerazione della Madre di Tutte le Epidemie proprio a causa della paura e delle miserie che ha provocato in passato, e nella speranza di acquisire le antiche magie proibite di diffusione delle pestilenze sulle quali si vocifera che il suo culto abbia il controllo.

Rapporti con altre razze

La storia Chondathan è piena degli scontri con i diversi reami elfici, e di conseguenza pochi appartenenti a questo gruppo etnico (con l'eccezione di alcuni Cormyriani e di gran parte della gente delle Valli) intrattengono rapporti di buon vicinato con gli elfi o con i loro cugini mezzosangue. Allo stesso modo, i Chondathan hanno sempre considerato gli stirpeplanari con una buona dose di diffidenza, dal momento che la loro cultura non ha mai avuto contatti estesi con gli esterni e che quasi tutti gli stirpeplanari che hanno incontrato erano i rappresentanti di culture rivali (come i genasi dell'aria o del fuoco di Calimshan o gli aasimar e i tiefling di Mulhorand e Unther). I mezzorchi sono considerati di poco migliori rispetto ai loro bestiali cugini. Sono visti come poco più che feccia predatrice, che ha il solo scopo di distruggere il flusso dei commerci e di mettere a ferro e fuoco le fattorie dei coloni che lavorano duramente per guadagnarsi da vivere.

I Chondathan hanno invece buoni rapporti con i nani, gli gnomi e gli halfling, poiché tutti si sono dimostrati ottimi interlocutori commerciali e hanno sempre vissuto in piccole enclavi all'interno della società Chondathan. Per quanto riguarda le culture umane, i Chondathan vanno maggiormente d'accordo con i Calishiti, i Damaran, gli Shaaran, i Tethyrian e i Turami. I rapporti con i Mulan non sono mai stati particolarmente caldi, gli Illuskan sono considerati poco migliori degli orchi, e le altre culture sono per lo più sconosciute.

Equipaggiamento dei Chondathan

Attraverso secoli di commerci, i mercanti Chondathan hanno diffuso i beni di consumo della loro cultura in tutto il Faerûn, facendo sì che le armi, le armature e l'equipaggiamento da loro preferiti diventassero lo standard del continente, piuttosto che l'eccezione. Similmente, i Chondathan hanno adottato gli oggetti più utili delle altre culture facendoli propri e diffondendoli a loro volta nel resto di Faerûn. Di conseguenza, le liste dell'equipaggiamento presentate nel *Manuale del Giocatore* possono essere considerate come lo standard della cultura Chondathan.

ARMI E ARMATURE

I Chondathan possiedono qualche specifica preferenza in fatto di equipaggiamento. Le loro armi preferite includono la balestra (a parte nelle Valli, in cui lo standard è rappresentato dall'arco lungo) e ogni genere di arma a lama, come la spada lunga, la spada corta e il pugnale. I tipi di armatura utilizzati più di frequente comprendono corazze di cuoio, di cuoio borchiato, giachi di maglia, cotte di maglia, corazze di piastre, mezze armature e scudi di ogni genere. I tipi di armatura più pesanti sono utilizzati più comunemente nei territori più freddi a nord del Mare delle Stelle Cadute.

Oggetti comuni: Cotte di maglia, giachi di maglia, spade lunghe e balestre possono essere acquistate nei territori Chondathan con una riduzione di prezzo del 10% rispetto al listino di mercato.

Oggetti esclusivi: Con una lama leggermente più larga rispetto a una normale spada lunga, la spada di acciaio Chondathan (descritta nell'appendice) è l'arma preferita dai mercenari e dalle guardie del corpo dei mercanti.

ANIMALI DOMESTICI

I Chondathan preferiscono i piccoli felini come animali da compagnia e da caccia, specialmente nel Regno delle Foreste del Cormyr. I tressym sono particolarmente apprezzati da coloro che se li possono permettere, e anche le linci. I cani occupano un secondo posto nelle preferenze dei Chondathan, e le razze preferite sono quelle da

guardia, da pastore e da caccia. I cavalli svolgono un ruolo importante nella società Chondathan, ma chi se lo può permettere usa anche gli ippogrifi, specialmente lungo le coste del Golfo di Vilhon e al servizio dei Maghi della Guerra del Cormyr.

Creatura associata: A Hlondeth la norma è rappresentata dai serpenti, e la varietà volante importata dalle Giungle di Mhair è diventata di moda negli anni più recenti. I serpenti volanti sono descritti nella sezione dell'appendice dedicata ai mostri.

Regione dei Chondathan

I Chondathan provengono da una varietà di regioni diverse, e tipicamente scelgono quella nella quale sono nati. La regione dei Chondathan descritta qui di seguito riflette la popolazione mobile di mercanti, mercenari e marinai delle terre intorno al Mare Interno.

Classi preferite: La regione dei Chondathan è preferita da chierici, druidi, guerrieri, ranger e ladri. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio Chondathan di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Chondathan, Comune.

Linguaggi bonus: Alzhedo, Chessentan, Damaran, Goblin, Orchesco, Shaaran, Turmic.

Talenti regionali: Carovaniere, Esperienza Mercantile, Resistenza alle Epidemie.

Equipaggiamento bonus: (A) Mazza pesante* o spada lunga*; oppure (B) corazza di piastre*; oppure (C) scudo di acciaio grande*, aspersorio e 4 ampolle di acquasanta.

Umano, Damaran

Regioni: Aglarond, Damara, Grande Valle, Impiltur, Mare della Luna, Narfell, Thesk, Vaasa, il Vast, regione dei Damaran.

Talenti razziali: Adattamento Artico, Espressione Truce, Jotunbrud, Portatore di Luce.

Nei postumi della caduta di Narfell, sparuti gruppi dispersi di Nar, Rashemi e Sossrim lottarono per sopravvivere di fronte all'ondata di emigranti Chondathan che andava stabilendosi nel Golfo di Easting. Col passare del tempo, questi quattro popoli si fusero gradualmente insieme dando origine a un gruppo etnico relativamente nuovo conosciuto come Damaran, così chiamato a causa del primo regno umano fondato da questa nuova popolazione. Dopo secoli trascorsi a combattere gli orrori scatenati dalle antiche magie di Narfell e Raumathar, i Damaran sono diventati un popolo testardo e orgoglioso, che ha rifiutato di piegarsi di fronte a malvagità innominabili e la cui visione del mondo è caratterizzata dalla tendenza agli estremismi morali.

Sebbene il folklore Damaran derivi dalle antiche tradizioni dei gruppi tribali Nar, Rashemi e Sossrim, la cultura Damaran si è evoluta sotto l'influenza civilizzatrice degli immigranti Chondathan e dei mercanti nanici, e rispecchia in primo luogo i costumi importati da queste influenze. Dopo secoli di colonizzazioni sempre più estese, i Damaran compongono oggi il principale ceppo razziale di Damara, Impiltur, Thesk e del Vast. I coloni Damaran hanno domato una terra dopo l'altra, e costituiscono una frazione significativa della popolazione umana di Aglarond, Altumbel, la Grande Valle, la regione del Mare della Luna e Narfell. La maggior parte dei Damaran si guadagnano da vivere come agricoltori, boscaioli o minatori in una terra aspra e che non perdona gli errori. Sono avversari implacabili, se li si fa arrabbiare.

I Damaran sono di altezza e corporatura media, con carnagione variabile da pallida ad abbronzata. I capelli sono di solito completamente neri o castani, anche se non è raro trovare un colore biondo sabbia. Il colore dei loro occhi varia grandemente, ma il più comune è il castano. I Damaran che vivono a sud delle Montagne Ripide rassomigliano più da vicino ai loro cugini Chondathan, mentre quelli che abitano a Vaasa possiedono un distinto lignaggio Sossrim. Lungo le sponde orientali del Golfo di Easting è predominante il lignaggio Rashemi, eccetto che nell'Aglarond propriamente detto, in cui le corporature sono più esili a causa dell'influenza più pronunciata del sangue degli elfi dei boschi.

I Damaran considerano la vita come una serie infinita di sfide da superare, molte delle quali conseguenza dell'arroganza di imperi da lungo tempo caduti e dimenticati. Per un tipico Damaran, non ci potrà mai essere un compromesso con le forze del male, nemmeno se così facendo si potesse ottenere un bene maggiore. La fiducia deve essere guadagnata, e solo coloro che sono meritevoli di fiducia hanno diritto anche al rispetto. Persino coloro che ereditano per nascita un titolo nobiliare devono dimostrarsene degni, e la storia non è considerata una cosa da esaltare o da adorare, ma piuttosto una lezione oggettiva che mette in mostra la follia del potere privo di freni.

Storia

I vasti territori boscosi compresi tra il Golfo di Easting e il Lago Ashane costituiscono le terre tradizionali delle tribù dei Nar. Incontrati per la prima volta dagli esploratori Mulhorandi durante l'espansione verso nord di quell'impero, quasi 1.500 anni prima dell'anno zero del Calendario delle Valli, i Nar non raggiunsero una posizione di prominenza fino in seguito alle Guerre del Portale Orchesco (dal -1075 CV al -1069 CV). Come altre popolazioni tribali dell'est, durante le Guerre del Portale Orchesco anche i Nar furono assoldati per combattere nelle armate settentrionali di Mulhorand, e questi guerrieri fecero ritorno alle loro case animati dall'intenzione di costruire un impero tutto loro. Nel corso dei successivi due secoli, i Nar fondarono una serie di piccoli regni, i più importanti dei quali furono Ashanath (lungo le sponde occidentali del Lago Ashane) e Tharos (all'estremità del Golfo di Easting).

Nel -970 CV, il Nentyarch (re) regnante su Tharos costruì la grande fortezza di Dun-Tharos, fiancheggiata dagli alberi nel cuore del Bosco di Rawlins. Qualcuno sostiene che costui fece un patto con un potente signore dei demoni, probabilmente Orcus, in cambio di un nefando artefatto che venne conosciuto in seguito come la Corona di Narfell, mentre altri attribuiscono la sua ascesa a una combinazione di eventi fortuiti e carisma personale. In ogni caso, dopo aver indossato la Corona di Narfell, il Nentyarch procedette a conquistare un regno dei Nar dietro l'altro, e l'ultimo a cadere fu proprio Ashanath. L'esercito del Nentyarch spazzò letteralmente via dalla faccia della terra Shandaular, la capitale di Ashanath, riducendola a poco più di un mito e mucchi di rovine sparsi lungo la costa occidentale del Lago Ashane. Nel -900 CV, l'impero di Narfell si estendeva dalle terre alte di Impiltur fino ad Ashanath, e dalle pendici orientali delle Vette del Gigante fino all'argine settentrionale del Fiume Umber.

Nei secoli che seguirono, i sovrani di Narfell spostarono le loro mire sull'Altopiano di Priador (oggi Altopiano di Thay), abitato soltanto da tribù nomadi di centauri e di gnoll che seguivano la ritirata di Mulhorand. La secolare battaglia tra Narfell e Raumathar per il controllo dell'Altopiano di Priador è descritta con maggior dovizia di dettagli nella sezione dedicata alla storia dei Rashemi (più avanti in questo capitolo). In poche parole, i primi successi di Narfell furono vanificati dopo il -623 CV a causa di una mal progettata invasione da parte di Mulhorand e di un attacco di sorpresa dell'esercito di Raumathar. Per cercare di bloccare il declino del loro impero, i sovrani di Narfell richiesero l'aiuto dei demoni per imparare le arti della stregoneria, istigati dai malvagi sussurri della Corona di Narfell. Nel -150 CV, i lunghi secoli di guerra culminarono in una enorme conflagrazione che consumò entrambi gli imperi e lasciò una legione di creature infernali a imperversare sulle terre che un tempo essi avevano

dominato. Negli strascichi del collasso di Narfell, i Nar si ritirarono in minuscole enclavi, terribilmente assediate dai demoni che essi stessi avevano scatenato.

La rinascita della civiltà lungo le coste del Golfo di Easting ebbe le sue origini nella distruzione di Jhaamdath del -255 CV (i cui dettagli sono descritti nella storia dell'etnia Chondathan). Una vasta ondata di coloni fece vela attraverso il Mare delle Stelle Cadute per colonizzare le terre giacenti tra il Golfo del Drago e il Golfo di Easting. Questi primi coloni fondarono città come Proeskampalar (più tardi Prokampur) nel -153 CV, Lyrabar nel -118 CV, e Chessagol (più tardi Tsurlagol) nel -72 CV. Partendo da Lyrabar, i coloni avanzarono lungo la costa occidentale del Golfo di Easting fino a raggiungere le terre alte di Impiltur. Entro cinquanta anni dalla fondazione di Lyrabar, il primo re di Impiltur era già stato incoronato. Il regno di Impiltur, guidato dall'aggressiva e appena insediata Dinastia Mirandor, si mosse rapidamente per annettersi il territorio vacante dell'ormai scomparso impero di Narfell.

Mentre la popolazione di Impiltur continuava ad espandersi, le tribù sparse di Nar e di emigranti Sossrim provenienti dalla punta meridionale del Grande Ghiacciaio vennero assimilate dai coloni oppure spinte verso nord, nelle terre che occupano ancora oggi. Con l'appoggio della famiglia reale di Impiltur, i nobili minori che non erano in lista per ereditare le terre ancestrali furono incoraggiati a colonizzare nuovi territori. Le successive ondate di emigrazione provenienti da Impiltur portarono, direttamente o indirettamente, alla fondazione del Regno delle Foreste del Cormyr, nell'anno 1 CV, di Altumbel nel 163 CV, della città di Milvarune nel 535 CV, e del Vast (dopo la caduta di Rodilar, il nanico Reame delle Spade Splendenti) nel 649 CV.

Conoscenza pericolosa

Illustrazione di David Martin

L'espansione verso oriente di Impiltur fu conquistata a caro prezzo, però, poiché i coloni che tracciavano la strada attraverso la Grande Valle risvegliarono senza volerlo una legione di esseri malvagi addormentati. Demoni sepolti da lungo tempo, mezzoimmondi e tiefling cominciarono a funestare i confini di Impiltur, e nel 726 CV scatenarono i loro eserciti in attesa in una campagna che mise in ginocchio l'orgoglioso reame umano. Molti cittadini di Impiltur fuggirono dalla regione, portando con loro storie agghiaccianti di orrori e terrore, che spinsero molte persone a prendere provvedimenti.

Nel corso dei pochi anni che seguirono, nobili cavalieri provenienti da terre tanto lontane come Amn e Calimshan udirono il richiamo della Crociata della Triade proclamata dalle chiese di Tyr, Torm e Ilmater. La Crociata si protrasse per due anni, prima che l'ultimo esercito demoniaco, guidato dal balor Ndulu, venisse annientato in una grande battaglia presso un luogo chiamato la Cittadella degli Evocatori. Le fortune della battaglia volsero a favore dei seguaci della Triade dopo che il paladino Sarshel penetrò nella Cittadella e infranse la Corona di Narfell che era custodita all'interno. Una volta interrotto il potere che Orcus deteneva sull'artefatto, l'armata demoniaca fu costretta a ripiegare, e il numero di demoni presenti nella regione cominciò finalmente a diminuire. L'eroico Sarshel venne incoronato come nuovo re di Impiltur.

Nei secoli successivi, Impiltur crebbe in ricchezza, grazie al governo benevolo di una serie di buoni sovrani e alla protezione dagli orrori delle Terre dei Demoni da parte di numerosi ordini di impavidi paladini. La colonizzazione delle regioni confinanti continuò senza sosta, e i coloni Impilturan ebbero un ruolo importante anche nella fondazione dell'Aglarond nel 756 CV e di Telflamm nel 926 CV (seguita dalle altre città della Via Dorata). L'età d'oro di Impiltur ebbe termine dopo che un'epidemia decimò la casa reale nel 924 CV. La successiva lotta per il potere tra le varie casate nobili di Impiltur fece sprofondare il regno negli orrori della guerra civile, riducendo infine la nazione un tempo possente a poco più di un'accozzaglia di litigiose città-stato.

L'Anno della Lunga Primavera (1038 CV) portò grandi cambiamenti nelle terre del Golfo di Easting. Il Grande Ghiacciaio cominciò a ritirarsi, liberando le terre che oggi sono Vaasa, Damara e la parte settentrionale di Narfell. La ritirata del ghiacciaio stimolò una vasta migrazione verso nord da parte delle genti di Impiltur, della Grande Valle, del Thesk e dell'Aglarond verso la terra promessa di Damara ("Terra Sotto il Ghiaccio", nel dialetto locale). È proprio a partire dal momento di questa migrazione che gli studiosi cominciano a classificare gli umani del Golfo di Easting come un gruppo etnico a sé stante. Damara divenne un regno vero e proprio nel 1075 CV, a seguito della fondazione della città di Heliogabalus da parte di un nobile Sembiano di nome Feldrin Bloodfeathers. La Casata Bloodfeathers regnò su Damara fino alla morte di re Virdin, nel 1347 CV, in una battaglia contro le armate dello Zhengyi, il Re-Stregone di Vaasa. La morsa del lich su Vaasa e Damara durò per dodici lunghi anni, prima che il mostro fosse spodestato nel 1359 CV da una banda di avventurieri guidata dal paladino Gareth Dragonsbane. Gareth sedette poi sul trono di Damara e si dedicò al compito di riunificare e riportare il regno allo splendore del passato.

La ritirata del ghiacciaio aprì inoltre la strada ad una gigantesca orda di hobgoblin, che attaccò Impiltur nel 1095 CV. Ironicamente, fu proprio la minaccia dell'invasione hobgoblin a permettere ad Imphras, Capitano di Guerra di Lyrabar, di unire le proprie forze agli eserciti umani di Hlammach, Dilfur e Sarshel, degli elfi dei boschi della Foresta Grigia e dei nani delle Montagne Ripide. Una volta dispersa e messa in rotta l'orda di invasori, Imphras venne incoronato Re di Impiltur nel 1097 CV, dando origine alla famiglia reale che regna ancora oggi sulla nazione. Rilimbrar, il quarto figlio di Imphras II, morì nel 1338 CV, e il trono passò alla Regina Sambryl, la moglie vedova di Imphras IV (che non sedette mai sul trono).

Sebbene la prima ondata di coloni di Impiltur giungesse nell'Aglarond nel 756 CV, non fu prima del decennio tra l'870 e l'880 CV che una marea di avventurieri liberò il Bosco di Yuir dai mostri più pericolosi che vi abitavano. Nei decenni che seguirono, gli elfi di Yuir si sposarono con gli umani che erano venuti in loro aiuto contro i drow e i troll. I discendenti di queste unioni cominciarono a fare scaramucce con gli umani del regno costiero di Velprin, che culminarono nel 1065 CV con la Battaglia del Braccio di Ingdal. I mezzelfi vittoriosi incoronarono il loro capo Brindor come primo Re di Aglarond. Gli umani che rifiutarono la pace con la gente del Bosco di Yuir fecero i bagagli ed emigrarono nell'Altumbel.

Philaspur, nipote di Brindor, morì combattendo i Thayan nella Battaglia delle Teste Infrante, nel 1197 CV. Gli succedettero le sue figlie gemelle Thara e Ulae, meglio conosciute come le Grigie Sorelle, che morirono a pochi giorni di distanza l'una dall'altra nell'anno 1257 CV. Subito dopo ascese al trono il figlio di Ulae, Halacar, il primo Damaran di sangue puro a portare la corona di Aglarond. Halacar organizzò un'invasione del Thay e pagò la sua follia con la vita nel 1260 CV, nella Battaglia di Lapendrar. Gli succedette la sorella Ilione, che regnò fino alla sua morte avvenuta nel 1320. Poiché Ilione non aveva eredi, lasciò il trono di Aglarond alla sua apprendista, conosciuta soltanto come la Simbul.

Atteggiamento mentale

I Damaran rispettano coloro che dimostrano eroismo e spirito di sacrificio, ergendosi senza paura di fronte al male. La società Damaran è intollerante nei confronti dei deboli e degli egoisti, e

giudica ogni cosa e azione secondo una rigida classificazione in bianco o nero. La natura moralistica della loro società influenza grandemente lo sviluppo dei giovani Damaran. Molti di essi seguono le orme dei loro genitori, adottando il loro marcato fervore morale; altri invece si ribellano contro le ristrettezze della società Damaran e fuggono per evitarle. È proprio quest'ultima tendenza a costituire il flusso senza fine di coloni che si trasferiscono ai confini della civiltà umana, il grande numero di Damaran che hanno percorso il lungo cammino verso occidente e verso i territori dominati dai Chondathan, e il piccolo numero di Damaran che si dedicano all'adorazione dei demoni.

I Damaran possiedono una lunga e venerabile tradizione di avventurieri, che riflette la battaglia durata secoli per riconquistare le terre del Golfo di Easting dalla mostruosa eredità demoniaca lasciata da Narfell. Molti giovani, specialmente quelli di sangue nobile, intraprendono per qualche anno la carriera di avventurieri al fine di dimostrarsi degni del loro titolo. Quelli che non sono in lista per ereditare grandi possedimenti terrieri lo fanno anche nella speranza di conquistarsi nuove terre e ricchezza personale, oppure obbedendo all'impulso alla crociata che alberga nel cuore di ogni vero Damaran. Le chiese di allineamento buono del Golfo di Easting seguono da sempre la tradizione di finanziare spedizioni sulle montagne o nelle profondità delle grandi foreste per distruggere questo o quell'altro antico male.

PERSONAGGI DAMARAN

Tipicamente, i Damaran diventano potenti monaci o paladini, dal momento che la disciplina e lo spirito di sacrificio richiesto da entrambe le professioni risuona profondamente nella morale di questo popolo. Molti Damaran scoprono la loro vocazione come chierici oppure, in misura minore, come druidi o ranger, poiché il richiamo a servire un'entità divina è molto forte. Guerrieri e ladri sono meno comuni nella cultura Damaran piuttosto che altrove, dal momento che lungo le coste del Golfo di Easting non esistono né una forte tradizione mercenaria né una marcata presenza mercantile. Esistono tuttavia notevoli eccezioni, che includono la città di Telflamm, in cui opera una potente gilda di ladri, e sulle Montagne Galena, dove si dice che una confraternita segreta di assassini abbia stabilito una roccaforte nascosta. Gli incantatori arcani di qualsiasi tipo sono rari nella società Damaran, riflettendo una lunga era di diffidenza nei confronti dei poteri magici che non sono concessi direttamente da qualche divinità. Mentre i maghi sono generalmente tollerati, gli stregoni sono visti con sfiducia, poiché le loro arti sono considerate un retaggio di origine demoniaca.

Classi di prestigio: Come nel caso dei Chondathan, anche i Damaran sono attratti dalle classi di prestigio che possiedono associazioni divine, come l'agente divino, il campione divino, il discepolo divino, o il gerofante. Naturalmente, i Signori delle Ombre di Telflamm comprendono un certo numero di ladri che hanno intrapreso le classi di prestigio dell'assassino e dell'ombra danzante.

società dei Damaran

La società Damaran è legale, eccetto che nell'Aglarond, in cui esiste una forte influenza elfica, e nel Vast, che è molto più allineato con i costumi Chondathan. La religione ha un ruolo centrale nella vita dei Damaran, ma non esiste assolutamente una universalità di credenze. Sebbene il fervore religioso sia ammirato, gli individui vengono giudicati per come si comportano e in base alla forza del loro codice morale. Le divisioni di classe sociale sono meno pronunciate che altrove nel Faerûn, ma coloro che sono stati giudicati moralmente indegni vengono emarginati con forza dai loro concittadini.

I Damaran di città sono generalmente educati in scuole amministrate e gestite dal clero, mentre sacerdoti itineranti portano i doni della conoscenza a coloro che vivono nelle regioni selvagge. Molti Damaran imparano il loro mestiere durante un apprendistato presso una scuola gestita dalla chiesa, prima di intraprendere la loro strada nella vita, mentre altri si uniscono ad un ordine religioso, mettendosi direttamente al servizio del clero. Quando invecchiano, i Damaran fanno spesso ritorno alla chiesa della loro gioventù, offrendo ai suoi forzieri gran parte delle loro ricchezze e vivendo i loro ultimi anni al servizio della loro divinità patrona.

I Damaran conservano forti collegamenti culturali con i loro antenati Chondathan, e si integrano facilmente nelle terre governate da questo gruppo etnico. Ci sono state solo poche migrazioni Damaran dirette verso altre regioni di Faerûn, ma quelli che si allontanano molto dalla loro terra nativa si associano solitamente ad una chiesa locale della loro fede.

Linguaggio e istruzione

La maggior parte dei Damaran parla Comune e Damaran, due lingue imparentate molto da vicino. Il Damaran utilizza un alfabeto composto dalle rune Dethek, retaggio dell'antica collaborazione fra gli abitanti di Impiltur e i nani delle Montagne Ripide. Le eccezioni sono gli abitanti dell'Aglarond e di Altumbel che parlano il Comune e l'Aglarondan, una lingua simile al Damaran che incorpora numerose parole elfiche e utilizza i caratteri elfici dell'Espruar.

Lingue secondarie comuni ad Impiltur includono Chondathan, Nanico, Aglarondan e Chessentan. A Damara e nel Vaasa, le lingue secondarie più frequenti comprendono Chondathan, Nanico, Orchesco e Uluik. Molti Nar sanno parlare anche il Rashemi o l'Uluik, mentre il Tuigan sta diventando sempre più popolare. Per gli abitanti della Grande Valle è più frequente l'apprendimento del Rashemi, sebbene alcuni imparino il dialetto Mulhorandi del linguaggio Thayan. Nel Thesk meridionale, la seconda lingua più diffusa è l'Aglarondan, mentre il Chondathan e il Turmic sono i linguaggi secondari preferiti lungo la costa intorno a Telflamm. Nell'Aglarond, la maggior parte degli abitanti parla anche l'Elfico, mentre altre lingue secondarie comuni includono Damaran, Chessentan, Silvano o Mulhorandi.

Tutti i personaggi Damaran sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, i popolani e i combattenti.

Magia e conoscenze dei Damaran

I Damaran preferiscono le magie che consentono di distinguere tra amici e nemici, e gli incantesimi che proteggono i buoni dai malvagi. Nel nord, le magie che influenzano gli eventi climatici assumono un'importanza considerevole, come anche gli effetti di fuoco, capaci di infliggere ferite più gravi ai mostri adattati al freddo che infestano le gelide terre selvagge settentrionali.

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

I Damaran possiedono una forte tradizione di incantatori divini, specialmente nell'aspetto clericale. Visto il sospetto con cui guardano le arti arcane, i Damaran annoverano pochi incantatori di questo tipo, e le rare eccezioni provengono dalle origini sepolte del decaduto Narfell. Le stirpi Damaran che danno i natali a qualche stregone tendono ad essere di natura demoniaca, e sono spesso accompagnate da una traccia di lignaggio tiefling. I maghi Damaran sono di solito abiuratori o praticanti della divinazione, mentre lo studio dell'evocazione e della necromanzia è fortemente disprezzato.

Tradizione magica: I Damaran preferiscono gli incantesimi che respingono le forze del male o che le costringono ad abbandonare il piano materiale, anche se sono altrettanto frequenti le magie che aiutano a sopravvivere in un clima rigido.

Gli incantesimi più comunemente utilizzati includono *cerchio magico contro il male, congedo, esilio, protezione dagli elementi, pro-*

tezione dal male e *resistere agli elementi*. Gli incantesimi che evocano creature extraplanari, come *alleato planare* e *legame planare*, sono visti con sospetto anche quando vengono usati per evocare creature manifestamente buone. I chierici Damaran di allineamento buono acquisiscono spesso il talento Portatore di Luce (descritto nell'appendice).

Incantesimi esclusivi: La diffidenza tipica di questa cultura nei confronti degli incantesimi arcani ha fatto sì che si siano diffusi solo pochi incantesimi di chiara origine Damaran. Per contrasto, la mentalità di "causa comune" delle istituzioni religiose della cultura Damaran ha fatto in modo che gli incantesimi divini da essa provenienti siano conosciuti ampiamente anche nel resto del continente. Alcuni incantesimi da paladino sono infine esclusivamente Damaran, e includono *spada legale* (descritto nell'appendice).

OGGETTI MAGICI DEI DAMARAN

I Damaran preferiscono gli oggetti magici che conferiscono protezione contro le aspre condizioni ambientali o contro gli immondi orrori che abitano le Terre dei Demoni. Spade e pugnali sono comunemente realizzati con le capacità speciali di anatema contro gli esterni, difensiva, legale e sacra. Le mazze sono di solito infuse delle capacità speciali di distruzione, legale o sacra. Le armature, infine, sono tipicamente costruite con le capacità speciali di resistenza al freddo, tocco fantasma, invulnerabilità e riscaldata.

Oggetti magici comuni: *Anelli del calore, candele dell'invocazione, corni del bene, faretre di Mielikki* (Ehlonna), *filatteri della fedeltà* e *stivali dell'inverno*. A causa della prevalenza di questi oggetti nelle terre dei Damaran, essi possono essere acquistati con uno sconto del 10% sul normale prezzo di mercato in qualsiasi grande città di Impiltur o Damara.

Oggetto magico iconico: Le *spade a due lame cacciatrice d'immondi* (descritte nell'appendice), seppure rare, sono strettamente associate agli eroi Damaran che cavalcano da un luogo all'altro, combattendo contro i demoni e i diavoli dovunque essi si annidino.

Divinità dei Damaran

I Damaran venerano le divinità del pantheon Faerûniano. Preferiscono le divinità legali e buone, fatta eccezione per i cultisti che si dedicano all'adorazione dei principi demoni caotici malvagi. Lungo il Golfo del Drago, le divinità più comunemente adorate includono Chauntea, Eldath, Mystra, Tempus, Torm, Tymora, Umberlee e Waukeen. Ad est, a Impiltur, gli dei preferiti sono Ilmater, Selûne, Tymora, Valkur e Waukeen. Oltre alla chiesa di Chauntea, l'importanza assunta dal commercio lungo la Via Dorata nel Thesk ha portato in una posizione di prominenza anche le chiese di Shaundakul e Waukeen. Similmente, la chiesa di Mask è diventata forte a Telflamm proprio in seguito alle scorrerie ai danni di quello stesso traffico commerciale.

Nell'Aglarond, Chauntea è adorata dai contadini, mentre i pescatori adorano Valkur e Selûne. Sebbene Umberlee sia una dea riconosciuta, viene universalmente considerata con grande spregio. Gli Aglarondan rendono anche omaggio ai Seldarine, specialmente nel loro aspetto di divinità degli elfi del Bosco di Yuir. La Grande Valle è stata per lungo tempo il rifugio degli adoratori di Silvanus il Padre Quercia, impegnati in un aspro conflitto con i discepoli di Talona. Damara è invece dominata dalla chiesa di Ilmater, mentre il Vaasa è da tempo associato al culto di Orcus. Tempus viene venerato negli insediamenti barbarici posti lungo il confine del Grande Ghiacciaio, e fra le tribù di Narfell.

Tra tutte le divinità, Ilmater è quello che meglio rappresenta lo spirito indomito dei Damaran, e occupa una posizione centrale nella loro cultura. La chiesa di Ilmater è a tutti gli effetti la chiesa di stato sia di Impiltur che di Damara, e i paladini di Ilmater hanno occupato su base regolare i troni di queste due nazioni. La maggior parte dei Damaran che vive lungo il Golfo di Easting porge ogni giorno i suoi omaggi al Dio Piangente o di uno dei suoi numerosi santi, almeno superficialmente. Quasi tutte le chiese di Ilmater sono dedicate ad almeno uno di questi santi, tra i quali San Sollars il Due Volte Martirizzato è di gran lunga il più popolare a Damara.

Rapporti con le altre razze

I Damaran hanno da sempre rapporti amichevoli e fruttuosi con i nani degli scudi, e per estensione sono inclinati favorevolmente nei confronti del Popolo Tozzo (con l'eccezione notevole dei duergar). Gli halfling sono rari nelle terre Damaran esterne ad Impiltur, ma sono considerati con benignità dalla maggior parte delle comunità di questa etnia. Nei confronti degli gnomi i Damaran adottano per lo più il medesimo atteggiamento riservato ai nani, anche i primi se sono meno conosciuti nelle loro terre. Elfi e mezzelfi sono per lo più sconosciuti al di fuori dell'Aglarond e della Foresta Grigia, e i Damaran provano per loro una certa misura di diffidenza. Gli elfi scuri non sono rari sulle Montagne Galena, e si sono guadagnati l'inimicizia dei nativi della regione. Anche i mezzorchi sono visti con una certa sfiducia, sebbene il loro numero li renda una minoranza tollerata all'interno dei confini del Vaasa.

I Damaran hanno lottato a lungo contro le creature malvagie scatenate dagli stregoni di Narfell, e questa tradizione fa sì che il loro atteggiamento sia piuttosto ostile nei confronti della progenie dei demoni, come i tiefling. I genasi del fuoco sono da sempre associati ai Maghi Rossi di Thay, e sono disprezzati di conseguenza. Gli altri stirpeplanari sono rari nei territori Damaran, e sono visti per lo più con un senso di meraviglia.

Per quanto riguarda le culture umane, i Damaran vanno maggiormente d'accordo con i Chondathan e i Turami, soprattutto per merito degli estesi scambi commerciali con queste culture. I Nar e i Rashemi del nord sono tollerati, seppure con un certo grado di condiscendenza, mentre i Mulan e i Rashemi Thayan sono visti con molto malanimo. I ricordi tragici dell'Orda impediscono poi la creazione di rapporti amichevoli con i Tuigan. Infine, a causa delle famigerate Guerre delle Pietre di Sangue di qualche decennio fa, quasi tutti i Vaasan sono considerati dei predoni adoratori di demoni, persino quelli che appartengono al ceppo razziale Damaran piuttosto che a quello della nazione da cui prendono il nome.

Equipaggiamento dei Damaran

Grazie agli estesi scambi commerciali attraverso il Mare delle Stelle Cadute, i Damaran hanno molti oggetti in comune con i Chondathan, inclusi diversi tipi di armi e armature. Di conseguenza, le liste dell'equipaggiamento presentate nel *Manuale del Giocatore* possono essere considerate come lo standard della cultura Damaran.

ARMI E ARMATURE

I Damaran apprezzano le armature medie che combinano buoni valori di protezione con un peso ragionevolmente contenuto, e le armi che possono tenere a bada le bestie feroci o i demoni assetati di sangue armati di denti e artigli. Le armi preferite includono lance, lance lunghe, falcioni, alabarde e spadoni. I tipi di armatura comunemente utilizzati comprendono corazze di cuoio borchiato, cotte di maglia, corazze di piastre e a strisce.

Oggetti comuni: Cotta di maglia, corazza a strisce, lancia lunga, alabarda, spadone.

Oggetti esclusivi: Probabilmente l'arma più inconsueta in tutto il Faerûn è l'aspersorio pesante, che viene utilizzato esclusivamente dai seguaci di Ilmater di Impiltur. Per la descrizione di quest'oggetto, consultare la sezione dell'appendice dedicata alle armi.

ANIMALI DOMESTICI

I Damaran preferiscono i grossi cani come animali da compagnia, specialmente nelle regioni montagnose e artiche. Si tratta principalmente di cani da lavoro, allevati per il traino delle slitte o per il trasporto di pesi. Dopo il ritiro del Grande Ghiacciaio, i cani da lavoro Damaran sono stati allevati per svolgere tutta una serie di altri compiti, incluse la caccia e la pastorizia. Quasi tutte le razze canine Damaran sono caratterizzate da una folta pelliccia. Anche i cavalli occupano un posto importante nella società Damaran, ma le cavalcature più esotiche includono i grifoni, utilizzati ove possibile a Damara e nel Vaasa.

Regione dei Damaran

Mentre la gente di Impiltur è sofisticata e confortevolmente adagiata in una esistenza mercantile, da Vaasa al Thesk il tipico Damaran vive in un villaggio di frontiera sorvegliato dalla roccaforte di un signore o da un'abbazia fortificata, e circondata da vaste distese di pericolose terre selvagge.

Classi preferite: La regione dei Damaran è preferita da chierici, druidi, monaci, paladini e maghi. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio Damaran di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Damaran, Comune.

Linguaggi bonus: Abissale, Chondathan, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco, Rashemi.

Talenti regionali: Anima Forte, Forestale, Fortuna degli Eroi, Portatore di Luce.

Equipaggiamento bonus: (A) Mazza pesante* o spada lunga*; oppure (B) corazza di piastre*; oppure (C) scudo di acciaio grande*, aspersorio e 4 ampolle di acquasanta.

umano, Illuskan

Regioni: Grande Foresta, Isole Moonshae, Isole Nelanther, il Nord, Silverymoon, Waterdeep, regione degli Illuskan, regione degli Uthgardt.

Talenti razziali: Adattamento Artico, Jotunbrud, Spirito Ancestrale, Storia Orale.

Gli Illuskan, conosciuti anche come Nordici, sono gli umani bellicosi e marinari che vivono a nord della Costa della Spada, sul Mare Senza Tracce e nella vallata del fiume Dessarin. Sebbene siano stati i loro antenati a fondare Illusk, una delle prime civiltà umane ad apparire nel Faerûn, come anche la grande città di Waterdeep, gli Illuskan sono da lungo tempo considerati un popolo barbaro, appena migliori degli orchi nella considerazione di molti meridionali. Tuttavia, gli Illuskan sono molto più di semplici barbari, poiché la loro cultura ha dato i natali a potenti incantatori runici, marinai senza paura e scaldi leggendari. Sanno anche coltivare la terra, pescare e scavare le rocce alla ricerca di minerali preziosi, commerciando i loro beni con i mercanti provenienti dal sud. Tuttavia, imperi elfici da lungo tempo scomparsi, barriere geografiche e un'enfasi culturale sulle scorrerie piuttosto che sul commercio hanno cospirato per far sì che la cultura e le stirpi degli Illuskan non mettessero radici in altre terre.

Gli Illuskan sono gente alta, con la pelle chiara e gli occhi azzurri o grigi come l'acciaio. Quelli che vivono tra le isole del Mare Senza Tracce e nella Valle del Vento Gelido hanno per lo più i capelli chiari, con il colore biondo che predomina sul rosso e il castano chiaro. Quelli che vivono sul continente a sud del Dorso del Mondo sono più propensi ad avere i capelli neri come il piumaggio dei corvi, una chiara indicazione dell'influenza del sangue Netherese.

Gli Illuskan si considerano un popolo forte e orgoglioso, forgiato dall'aspro ambiente nel quale vivono. Essi ritengono di essersi guadagnati, tramite la loro forza in battaglia, le terre che hanno colonizzato. Gli Illuskan considerano la maggior parte dei meridionali come esseri deboli e decadenti, due difetti particolarmente detestati nella loro cultura. Tuttavia, hanno la mente aperta e sono disposti a fare delle eccezioni per coloro che sono capaci dimostrare il contrario. Da parte loro, gli Illuskan sono temerari e impetuosi, amano le belle navi, consumano quantità prodigiose di birra e idromele e si arrabbiano con estrema facilità.

storia

Sebbene non si sappia con esattezza quando gli umani colonizzarono per la prima volta le isole del Mare Senza Tracce, la prima migrazione dei Nordici verso la Costa della Spada settentrionale si verificò prima del -3000 CV ed ebbe come risultato la fondazione del reame di Illusk da parte dei clan di cacciatori e dei villaggi di pescatori lungo la costa. Si ritiene che la capitale dell'Antico Illusk fosse una città dallo stesso nome, situata alla foce del Fiume Mirar, nel punto dove oggi sorge Luskan, la Città delle Vele. Al culmine della propria influenza, l'Antico Illusk dominava la Costa della Spada dalle Montagne della Spada fino al Dorso del Mondo, tagliato fuori dal resto del Faerûn dai boschi di Illefarn occupati dagli elfi. Durante questa era, i primi Illuskan impararono la magia delle rune dai giganti di Ostoria. La prima incarnazione di Illusk cadde nel -2103 CV, quando un'orda di orchi, guidata dai giganti e dai loro generali ogre, devastò il reame. I pochi sopravvissuti dell'Antico Illusk regredirono a uno stato barbarico ed emigrarono a nord e ad ovest verso quella che oggi è la Valle del Vento Gelido, in cui i loro discendenti sono conosciuti con il nome di Reghedmen.

Nel secolo che cominciò con il Calendario delle Valli, l'antico regno Illuskan di Ruathym fu distrutto dai conflitti fra le varie tribù che lo popolavano, che erano diventate troppo numerose per le limitate risorse a disposizione dell'isola. Le navi-drago degli Illuskan fecero vela verso le altre isole del Mare Senza Tracce, inclusa Mintarn, le isole Moonshae settentrionali e le Ossa della Balena, nelle quali le tribù fondarono le loro nuove colonie. Gli emigranti Illuskan colonizzarono anche la terraferma di Faerûn. Un'altra tribù scomparve attraverso un portale che conduceva alle Colline del Consiglio dello Shaar Orientale, e popolò la terra di Dambrath nel Sud.

Nel 95 CV, un thane Ruathym di nome Uthgar Gardolfsson veleggiò verso oriente nella speranza di trovare le rovine dell'Antico Illusk a cui si alludeva nelle canzoni degli scaldi. Invece, Uthgar scoprì che i superstiti Netheresi avevano costruito una nuova città sul sito. Gli eserciti di Uthgar saccheggiarono quella "Illusk Netherese" e rovesciarono la magocrazia ivi regnante, ma gli abitanti della città risposero bruciando le navi-drago degli Illuskan e respingendo verso l'interno l'esercito di Uthgar. Uthgar e i suoi uomini sopravvissero, unendosi alle tribù barbariche Netheresi che vivevano nell'entroterra. Uthgar morì nel 123 CV, in battaglia contro Gurt, Signore dei Giganti Pallidi, sul sito che oggi è conosciuto come il Tumulo di Morgur. Sconfiggendo il re dei giganti, Uthgar era riuscito a infrangere la potenza dei giganti del gelo, e prima di morire rivendicò per i suoi successori il possesso delle terre fra il Dorso del Mondo e la Brughiera Sterminata. Con le sue imprese, Uthgar si era guadagnato il favore del dio Tempus, che lo elevò al rango di semidio. I discendenti del "Figlio di Tempus" sono oggi conosciuti come i barbari Uthgardt.

Gli Illuskan della Costa della Spada prosperarono, e iniziarono ad espandere i loro possedimenti territoriali. Alcuni migrarono risalendo la Vallata del Delimbiyr, fondando la Baronia delle Cascate Digradanti (dove oggi sorge la città di Daggerford) nel 133 CV, e Athalantar (che si trovava fra la Grande Foresta e il Fiume Delimbiyr) nel 183 CV. Altri invece risalirono la costa per colonizzare l'altopiano che sovrastava la Baia di Acquafonda (gettando

le basi per quella che sarebbe diventata la città di Waterdeep) nel 52 CV, la città di Eiggestor (oggi Neverwinter) nell'87 CV, e Yarlith in quello che oggi è chiamato il Mare dei Morti nel 146 CV.

Athalantar crollò sotto la furia di un'orda orchesca proveniente dall'Alta Brughiera nel 342 CV, e i suoi abitanti si unirono infine alla tribù Uthgardt dell'Orso Blu. (La tribù dell'Orso Blu è oggi estinta, sebbene la sua discendenza continui nella tribù dei Tre Fantasmi, che nel 1313 CV si separò dalla prima, ormai corrotta.) La vallata del Delimbiyr fu abbandonata nel 302 CV, quando la sua principale città sprofondò nella Palude delle Lucertole. Anche se Delimbiyran sarebbe poi rinata nel 523 CV come parte del Phalorm, il Reame delle Tre Corone, gli immigranti halfling e Tethyrian provenienti dal sud assimilarono rapidamente ciò che restava della sua originale popolazione Illuskan.

A paragone, il predominio Illuskan sul nord della Costa della Spada crollò in maniera piuttosto improvvisa. L'Illusk Netherese cadde di nuovo nel 611 CV, e lo stesso avvenne anche a Yarlith, a causa dell'Orda Infinita di orchi guidata dagli illithid. Nel 615 CV, le battaglie combattute tra l'Orda delle Desolazioni e gli eserciti del Phalorm portarono all'inondazione di Uthtower da parte delle acque del mare, dando origine all'acquitrino denominato Mare dei Morti. Phalorm capitolò più tardi in quello stesso anno, a seguito della sconfitta subita dal suo esercito. La fondazione di Mirabar da parte del Principe Ereskas di Amn e dei suoi seguaci in larga parte Tethyrian segnò il punto più basso dell'influenza Illuskan nella zona. Inoltre, ciò ebbe l'effetto di isolare ancora di più le tribù degli Uthgardt dai loro cugini Nordici che erano rimasti a vivere lungo la costa.

Una sorta di rinascimento degli Illuskan ebbe inizio nell'806 CV, in seguito alla fondazione del reame costiero di Stornanter da parte di Laeral Silverhand, Strega-Regina del Nord, con la sua capitale di Porto Llast. Laeral comprese l'importanza di rifondare Illusk e diede inizio a una campagna volta a questo scopo, che condusse alla rinascita della città nell'anno 812 CV. Anche se il Reame della Strega-Regina collassò nell'841 CV a causa dell'improvvisa scomparsa di Laeral, la città di Illusk e i territori che erano appartenuti a Stornanter continuarono a prosperare. Ancora una volta le navi-drago Illuskan regnavano sovrane sui flutti, e le tribù nordiche si impadronirono della vallata del fiume Dessarin scacciando dalla regione i meno bellicosi coloni Tehyrian. Nell'anno 882 CV, un Illuskan di nome Nimoar il Razziatore sconfisse le tribù della Mano di Sangue che abitavano l'altopiano sovrastante la Baia di Acquafonda, e fondarono il Rifugio di Nimoar.

Nei secoli che seguirono, il Rifugio di Nimoar crebbe in potere e influenza, e il nome Waterdeep divenne di uso comune intorno al 940 CV. La città di Eiggestor divenne nota col nome di Neverwinter, la traduzione Chondathan del suo nome in lingua Illuskan. Anche se Illusk cadde nuovamente sotto l'assalto di un'orda orchesca nel 1244 CV, fu in seguito ricostruita come la città di Luskan nel 1302 CV, e oggi è assai temuta per la presenza in essa della Confraternita Arcana.

Oggi, gli Illuskan dominano le isole settentrionali del Mare Senza Tracce e la costa a nord del Mare dei Morti, e anche sulla valle del fiume Dessarin e dei suoi affluenti. La Confraternita Arcana rappresenta la prosecuzione dell'influenza della tradizione magica Netherese nella cultura Illuskan. Una frazione sempre più ampia della popolazione di Mirabar è di discendenza Illuskan. Waterdeep e Neverwinter rispecchiano il meglio delle culture Illuskan e Tethyrian, e la fondazione dell'Alleanza dei Lord riflette il loro comune proposito di opporsi all'ondata senza fine di orde orchesche che minacciano la civiltà del Nord.

Illustrazione di David Martin

drago-nave

Atteggiamento mentale

Gli Illuskan misurano il valore di un'altra persona esaminandone la forza, le capacità marziali, il coraggio e l'onore. Fin dalla più tenera età, gli Illuskan sono messi alla prova dai loro capi, dai loro pari e dai loro inferiori, e le risposte che forniscono a tali sfide si riflettono nello status che raggiungono nella loro società. Per un Illuskan, nella vita esiste un "ordine di beccata" naturale, e quelli che si dimostrano deboli in qualsiasi modo non sono degni di occupare una posizione che non si sono guadagnati. Inganni, frodi e menzogne per omissione sono disprezzate, mentre i discorsi chiari e l'onestà sono cose degne di ammirazione.

Normalmente gli Illuskan sono attratti dalla vita dell'avventuriero per un paio di ragioni. Alcuni di loro sperano di dimostrare la propria forza, coraggio e prodezza combattiva, guadagnandosi il rispetto dei loro consanguinei e ispirando con le loro imprese le ballate dei bardi per le generazioni a venire. Altri invece cercano l'ebbrezza della conquista e del saccheggio, sperando di compensare in questo modo le scarse ricchezze e beni materiali concessi dalla loro aspra terra nativa.

Personaggi Illuskan

Gli Uthgardt e gli Illuskan delle isole del Mare Senza Tracce sono barbari rinomati, e molti di essi trovano la loro vocazione nel mestiere del guerriero o del ranger. I bardi nordici, conosciuti come scaldi, hanno un ruolo importante come poeti e custodi di conoscenza e forniscono ispirazione alle bande di guerrieri Illuskan, ma anche chierici e adepti occupano una posizione importante nella vita tribale. Sebbene gli Illuskan non abbiano una grande tolleranza per il ladrocinio, molti marinai e pirati di questo popolo non sono in realtà altro che ladri con un marcato orientamento marittimo nelle loro abilità. Druidi, monaci e paladini sono pressoché sconosciuti nella cultura Illuskan. Maghi e stregoni sono rari ma non impossibili da trovare, specialmente tra i ranghi della Confraternita Arcana che governa la Città delle Vele.

Classi di prestigio: I chierici Illuskan studiano spesso la magia delle rune e diventano potenti maestri delle rune. Gli scorridori Illuskan di allineamento malvagio sono talvolta attratti dal cammino della guardia nera, ma gli Illuskan buoni del Nord civilizzato possiedono una lunga tradizione di sostegno agli Arpisti e spesso adottano la classe di prestigio dell'esploratore Arpista.

società degli Illuskan

Nella cultura Illuskan il concetto di divisioni di classe sociale è molto poco presente, e questo popolo considera tali artifici come un esempio della debolezza innata delle società del meridione. Nella società Illuskan l'onore e il prestigio vengono conquistati per mezzo di prove di forza e di abilità marziale. Sia la magia che il commercio sono visti con sospetto, poiché sono entrambi considerati un sovvertimento dell'ordine naturale delle cose.

Ogni Illuskan è tenuto a rendersi indipendente fin dalla giovane età. Chi è costretto ad affidarsi ad altri viene trattato bene ma senza rispetto, sebbene agli anziani sia sempre tributata la considerazione che si sono guadagnati prima che gli effetti debilitanti dell'età si facessero sentire. Quelli che assoldano degli stranieri per fare un lavoro invece di svolgerlo da soli sono

considerati persone sospette. L'apprendimento sui libri è ammirato, ma non viene considerato necessario. Coloro che muoiono in modo onorevole vengono arsi sulle pire funerarie, preferibilmente a bordo di piccole imbarcazioni che vengono spinte verso il mare aperto. Si ritiene che queste cerimonie aiutino l'anima a disgiungersi dal suo involucro mortale.

Spesso gli Illuskan incontrano delle difficoltà ad adattarsi ad altre culture, specialmente nelle società in cui le battaglie sono talvolta combattute indirettamente attraverso le parole, piuttosto che in campo aperto con le asce e le urla di guerra. La maggior parte degli Illuskan espatriati rifuggono dall'adorazione delle "deboli" divinità locali, e solo pochi si preoccupano di imparare la lingua del posto in cui vivono. Al contrario, si dedicano a lavori saltuari, di solito come mercenari di qualche tipo, e ogni sera si uniscono ai loro compagni espatriati all'interno di colossali gare a chi beve di più, durante le quali consumano enormi quantità di alcool.

Linguaggio e istruzione

La maggior parte dei Nordici parla l'Illuskan, una lingua derivata per lo più dall'Antico Illuskan (parlato dagli abitanti dell'Antico Illusk), con una leggera influenza del Netherese. Normalmente parlano anche il Comune, ma solo pochi sono istruiti. Lungo la costa settentrionale del continente, e in particolar modo nella città di Waterdeep, molti Illuskan conoscono anche il Chondathan, la lingua parlata dai loro vicini Tethyrian. Sebbene l'Antico Illuskan possedesse un suo alfabeto, oggi quest'ultimo si ritrova solo nei vetusti tomi della Biblioteca Verde di Ruathym e negli antichi frammenti di conoscenza immagazzinati nella torre della Confraternita Arcana di Luskan. Anche se solo raramente viene usata in forma scritta, la moderna lingua Illuskan usa l'alfabeto Thorass introdotto dagli immigrati Tethyrian.

Tutti i personaggi Illuskan sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per barbari, aristocratici, popolani, esperti e combattenti.

Magia e conoscenze degli Illuskan

I maghi sono rari nella società Illuskan. Sono universalmente temuti e si presume che siano tutti in qualche modo affiliati alla Confraternita Arcana. Tra coloro che studiano le arti magiche, forse la specializzazione più comune è la scuola di Invocazione. Bardi e stregoni sono più frequenti fra gli Illuskan, poiché diversi Nordici hanno una traccia di ascendenza draconica. A differenza di altri incantatori arcani, i bardi (generalmente conosciuti con il nome di "scaldi") sono molto rispettati per il loro ruolo di poeti e di custodi delle leggende. Tra gli incantatori divini, i più comuni sono chierici e adepti, molti dei quali adottano la classe di prestigio del maestro delle rune (descritta nel libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*). Druidi e ranger sono più rari, e i paladini quasi sconosciuti.

Incantesimi e tradizioni magiche

Gli Illuskan preferiscono gli incantesimi che incrementano le loro abilità combattive, che stimolano forti emozioni o evocano la furia della natura, tra questi *controllare venti, emozione, forza straordinaria, invocare il fulmine, tempesta di vendetta* e *vigore*.

Tradizione magica: Gran parte degli incantesimi divini degli Illuskan furono acquisiti sotto forma di magia runica, appresa dai nani e dai giganti. Molti dei più potenti incantatori Illuskan sono infatti dei maestri delle rune. Alcuni di essi scelgono il talento Linguista Mistico (descritto nell'appendice), che permette loro di concentrare il potere della parola scritta e pronunciata.

Incantesimi esclusivi: Gli Illuskan non sono famosi per la creazione di nuovi incantesimi. Gran parte della tradizione arcana Illuskan fu assimilata grazie all'apporto di superstiti Netheresi vissuti moltissimo tempo fa. Di conseguenza, quasi tutti gli incantatori Illuskan utilizzano magie ben conosciute nella regione, e non ne creano di proprie.

Oggetti magici degli Illuskan

Gli Illuskan preferiscono gli oggetti magici che forniscono bonus al morale durante il combattimento, o che aiutano i marinai e le loro navi. Le armi sono comunemente realizzate con le capacità speciali di affilata, caotica, esplosione di ghiaccio, gelida, tonante e velocità. Le armature sono di solito infuse delle capacità speciali di deviazione delle frecce, sfondamento, fortificazione e riscaldata.

Oggetti magici comuni: I maestri delle rune Illuskan producono un gran numero di oggetti, come *corni della nebbia, corni del Valhalla, guanti del potere orchesco, pozioni di eroismo, stivali dell'inverno* e *ventagli*. Tutti questi oggetti possono essere acquistati a Luskan, a Neverwinter o sull'isola di Ruathym con uno sconto del 10% sul loro prezzo normale.

Oggetti magici iconici: L'assenza di una consolidata tradizione di incantatori arcani (a parte quella trasmessa dai superstiti Netheresi nelle vicinanze di Luskan) ha fatto sì che la maggioranza di oggetti magici utilizzati dagli Illuskan siano stati rubati ad altre culture, e non costruiti da loro. Tuttavia, esistono alcuni oggetti esclusivi della cultura Illuskan, che includono le *asce degli scorridori del mare* (descritte nell'appendice).

Divinità degli Illuskan

Anche se gli abitanti dell'Antico Illusk adoravano un pantheon di totem animali e trasmisero questa tradizione agli Uthgardt, al giorno d'oggi la maggior parte dei Nordici adora le divinità del pantheon Faerûniano. Nella mescolanza di culture verificatasi a seguito del sacco di Illusk da parte di Uthgar, i Nordici adottarono largamente anche gli dei del pantheon Netherese, seguiti poi dal resto delle divinità che si aggiunsero quando questo pantheon si evolse in quello tradizionale Faerûniano. Le otto fedi più prominenti nella società Illuskan includono le chiese di Auril, Mielikki, Mystra, Oghma, Talos, Tempus, Umberlee e Uthgar. Altre chiese dotate di un notevole numero di fedeli, specialmente nelle regioni in cui Illuskan e Tethyrian vivono fianco a fianco, sono quelle di Eldath, Lurue, Malar, Milil, Selûne, Shar, Shaundakul e Valkur.

Auril, la Vergine del Gelo, ha da sempre preteso e ottenuto l'adorazione nei climi freddi in cui abitano molti Illuskan. È vista come colei che porta l'inverno nel mondo, e che può essere placata dall'offerta di cibo e forti bevande sistemate su zattere lasciate andare alla deriva sul mare durante l'autunno e l'inverno. La chiesa di Auril è la più forte fra quegli Illuskan che vivono nelle Lande Gelate (la regione della Costa della Spada situata a nord del Fiume Mirar); ma anche a Luskan sorge un grande tempio dedicato alla Vergine del Gelo, conosciuto come il Palazzo dell'Inverno.

Patrono delle tribù degli Uthgardt, Uthgar viene adorato tramite la venerazione di un totem animale diverso per ciascuna tribù. Anche gli Illuskan che non sono Uthgardt trovano attraente il culto del Figlio di Tempus, poiché le eroiche virtù del regno di Uthgar conquistato in battaglia sono ancora oggi celebrate nelle lunghe saghe del popolo del Nord.

Rapporti con le altre razze

Gli Illuskan giudicano i membri delle altre razze e gruppi etnici in base agli stessi standard che applicano a loro stessi. In altre parole, essi rispettano la forza, l'abilità marziale e il valore della parola di un uomo. Gli Illuskan vanno d'accordo con i nani, anche se le due razze si sono talvolta combattute per qualche disputa territoriale. Gnomi e halfling sono considerati pusillanimi e proni agli inganni, cosa che ispira sdegno nella maggior parte degli Illuskan. Allo

stesso modo, elfi e mezzelfi sono considerati deboli ed eccessivamente dipendenti dalla magia, anche se pericolosi.

Gli Illuskan che abitano sul continente covanò un odio feroce e implacabile per gli orchi, e pochi di loro sono disposti a considerare i mezzorchi migliori dei loro porcini genitori. Gli Illuskan non provano altro che disprezzo per gli umani del Sud, e in particolar modo per i Calishiti. I Tethyrian, specialmente quelli nati nel Nord, sono trattati con un prudente rispetto, perché i due gruppi hanno vissuto vicini e combattuto fra loro per intere generazioni. Nella regione delle Marche d'Argento, i Chondathan sono considerati con sentimenti simili a quanto detto per i Tethyrian, sebbene i loro collegamenti con i "meridionali" siano visti quanto meno con sospetto. Con diffidenza sono visti anche gli stirpeplanari, dal momento che, come gli elfi, sembrano essere creature della magia. In particolare, i tiefling sono considerati poco migliori degli immondi, sebbene i genasi della terra siano rispettati per la loro forza. Gli altri umani sono visti con diffidenza, poiché solo pochi Illuskan si sono avventurati al di fuori delle regioni gelide del Faerûn nord-occidentale, tranne che per saccheggiare e derubare, e ancora meno sono quelli che possiedono qualche conoscenza di altre culture.

Equipaggiamento degli Illuskan

Gli Illuskan preferiscono pellicce pesanti e caldi mantelli di lana, indumenti appropriati ai climi freddi. Le armature di metallo sono rare, poiché sono pochi coloro che si possono permettere di costruirle o di acquistarle, e perché le armature pesanti non sono per nulla adatte al combattimento in mare.

Armi e armature

Le corazze di pelle sono comuni, come lo sono gli scudi chiodati (grandi o piccoli, di legno o di acciaio). Molti capitani tribali e guerrieri benestanti preferiscono indossare giachi di maglia per proteggersi durante le scorrerie. Come armi, gli Illuskan preferiscono le asce di tutte le fogge, un retaggio della loro lunga associazione con i nani del Nord, che armarono spesso gli eroi Illuskan.

Oggetti comuni: Corazza di pelle, giaco di maglia, scudo di legno grande, ascia da battaglia, ascia grande e ascia da lancio.

Oggetto esclusivo: L'elmo cornuto è il simbolo iconico dello corridore del mare Illuskan. Per dettagli, consultare l'appendice.

Animali domestici

Gli Illuskan non sono soliti tenere animali da compagnia o come famigli, visto che relativamente poche specie sono native di Ruathym o delle isole vicine. Capre, pecore e oche se la cavano meglio nelle fredde terre Illuskan rispetto alle mucche, ai maiali o ai polli tipici di zone più temperate. I signori Illuskan delle Moonshae settentrionali hanno adottato, di recente in numeri sempre maggiori, i segugi delle brughiere Moray (descritti nell'appendice, nella sezione dedicata ai segugi) originariamente allevati dai Ffolk. Gli Illuskan non sono cavalieri e raramente usano i cavalli, anche se talvolta si vedono dei pony sulle isole del Mare Senza Tracce.

Regione degli Illuskan

Gli Illuskan che vivono nelle terre colonizzate della Costa della Spada sono da considerarsi appartenenti alla regione del Nord (si vedano la sezione dedicata alle regioni di appartenenza dei personaggi, a pagina 27 del libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*). La regione descritta qui di seguito riflette invece i predoni del mare nativi delle isole del Mare Senza Tracce.

Classi preferite: La regione degli Illuskan è preferita da barbari, bardi, chierici e guerrieri. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio Illuskan di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Comune, Illuskan.

Linguaggi bonus: Alzhedo, Aquan, Chondathan, Gigante, Nanico.

Talenti regionali: Occhi Aperti, Sicario, Sopravvissuto.

Equipaggiamento bonus: (A) Ascia da battaglia o ascia grande*; oppure (B) giaco di maglia*; oppure (C) scudo di acciaio grande* e segugio (si veda l'appendice).

Regione degli Uthgardt

Gli Uthgardt sono di natura più nomade e isolazionista rispetto ai Nordici che vivono sulla costa o sulle isole.

Classi preferite: La regione degli Uthgardt è preferita da barbari, druidi, guerrieri, ranger e ladri. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio Uthgardt di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Comune, Illuskan.

Linguaggi bonus: Chondathan, Gigante, Goblin, Elfico, Nanico, Orchesco, Silvano.

Talenti regionali: Occhi Aperti, Forestale, Scalatore di Alberi.

Equipaggiamento bonus: (A) spada lunga*; oppure (B) corazza di pelle* e scudo di legno grande*; oppure (C) 50 frecce.

Umano, Mulan

Regioni: Bosco di Chondal, Chessenta, Mulhorand, Thay, Unther.
Talenti razziali: Tatuaggio Sacro, Teocrate.

Fin dai tempi della caduta dell'antico Imaskar, i Mulan hanno dominato le coste orientali del Mare delle Stelle Cadute. Guidati da due pantheon di divinità, gli antichi imperi Mulan di Mulhorand e Unther conquistarono a più riprese Ashanath, Chessenta, Murghôm, Rashemen, Semphar, lo Shaar Orientale, Thay, Thesk e le città del Golfo dei Maghi che sorgono a sud del Bosco di Yuir. Sulla loro scia, gli imperi lasciarono delle elite di governo composte quasi esclusivamente da persone di ceppo Mulan. Dopo millenni di predominio, i Mulan sono diventati arroganti, molto refrattari al cambiamento e completamente convinti della loro superiorità culturale.

I Mulan sono fermamente sposati all'uso della magia, e l'unico punto di disaccordo sta nel dibattito se sia meglio seguire la tradizione divina o quella arcana. Per molte generazioni gli dei-sovrani, potenti avatar delle divinità Untheric e Mulhorandi da lungo tempo residenti su Toril, hanno regnato sui due imperi come divinità incarnate. Il sonnolento governo degli dei-sovrani permise nelle culture Mulan lo sviluppo di una potente classe sacerdotale, che è da tempo impegnata in una lotta per il potere con i praticanti delle arti arcane. Il loro tirannico governo clericale ha provocato ripetute ribellioni da parte di maghi e stregoni, che hanno portato alla formazione della magocrazia di Thay, guidata dai Maghi Rossi di discendenza Mulan.

I Mulan sono generalmente alti, magri e dalla pelle giallastra, con occhi castani o nocciola. Hanno poca peluria corporea, e molti di loro, inclusi tutti i membri della nobiltà, radono completamente ciò che la natura ha fornito loro. Il colore dei capelli (sui Mulan che non si radono) può variare dal nero al castano scuro. Le classi inferiori di Thay, Mulhorand e Unther hanno spesso una signifi-

cativa influenza di sangue Rashemi o Turami, che tende a scurire la loro carnagione. La gente di Chessenta si è da tempo mescolata con i vicini Chodathan, e in loro i puri lineamenti Mulan sono ormai una cosa rara.

I Mulan possiedono una storia lunga e orgogliosa, e considerano eterne sia la loro società che la loro cultura. Il cambiamento rapido è visto con sospetto, e le arti arcane sono grandemente apprezzate (Thay) oppure considerate con estrema diffidenza (Mulhorand e Unther). I Mulan si ritengono più civilizzati, più prosperi, più creativi, più potenti (qualora dovessero decidere di esserlo) e in ogni altro aspetto superiori a tutti gli altri gruppi etnici. Persino di fronte alle prove più evidenti, i Mulan sono invariabilmente sdegnosi nei confronti dei risultati raggiunti dalle altre culture, e apertamente arroganti per quanto riguarda la loro.

La storia dei Mulan è assimilabile in larga parte a quelle di Mulhorand, Unther, Chessenta e Thay, descritte nei dettagli nel libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Atteggiamento mentale

I Mulan credono nell'ordine e nella disciplina e sono fortemente resistenti al cambiamento, eredità di millenni di governo immortale da parte degli dei-sovrani di Unther e Mulhorand. Si considerano altezzosamente come i prescelti degli dei (Mulhorand, Unther e Chessenta) oppure addirittura superiori ad essi (Thay), e invariabilmente ritengono la loro cultura superiore a tutte le altre. A differenza della maggior parte delle altre culture umane, i Mulan credono di vivere in un paradiso terrestre, in cui la stabilità e la sicurezza regneranno per sempre. L'aldilà è semplicemente un riflesso di questo reame mortale. Nel Thay, queste credenze sono state distorte fino a considerare la non morte come lo specchio della vita, mentre nell'Unther la secolare tirannia di Gilgeam ha reso orripilanti sia questo che l'altro mondo. I Mulan vengono indottrinati fin dalla giovane età a riverire le loro tradizioni culturali, a rispettare la legge e ad onorare i servitori degli dei (o i Maghi Rossi, nel caso del Thay).

Anche se non sono attratti dalla vita avventurosa, i Mulan che si vedono all'esterno delle loro terre natali sono comunque avventurieri di qualche genere. Alcuni sono fuggiti di fronte alla minaccia della schiavitù, oppure costretti all'esilio a causa delle loro divergenze di opinioni con le autorità locali, che si tratti di capitani mercenari in Chessenta, cultisti di Tiamat in ciò che resta dell'Unther, preti burocrati Mulhorandi o Maghi Rossi autocrati nel Thay. Altri invece sono inviati di proposito all'estero come agenti di uno dei reami Mulan, come rappresentanti di una enclave Thayan, alla ricerca di reliquie depredate da una tomba Mulhorandi, per combattere in una compagnia mercenaria Chessentan o per spiare i nemici che stanno facendo progetti sul cadavere dell'Unther.

PERSONAGGI MULAN

Tipicamente i Mulan diventano ottimi guerrieri, che siano addestrati nelle armate mercenarie di Chessenta, negli eserciti delle chiese di Unther e Mulhorand o nelle schiere guidate dai Maghi Rossi di Thay. Nel Mulhorand, e fino a poco tempo fa nell'Unther, la vera via per il potere si trova nelle varie gerarchie ecclesiastiche. Di conseguenza, in quei reami molti Mulan sono chierici di uno degli dei Mulhorandi, di Hoar o di Tiamat. Anche Chessenta possiede la sua dose di chierici, molti dei quali servono varie divinità Faerûniane, mentre soltanto le chiese di Kossuth e altre divinità Faerûniane malvagie possiedono una forza rilevante all'interno del Thay dominato dai maghi.

Nel Mulhorand, le divinità di allineamento buono con una forte tradizione marziale impiegano al loro servizio un gran numero di paladini. Maghi e chierici sono bene accolti in Chessenta, Mulhorand, Thay e Unther, sebbene nel Mulhorand le loro attività siano severamente ristrette dalla burocrazia ecclesiastica. Le arti bardiche, recentemente reintrodotte dai mercenari Chessentan provenienti dal Faerûn occidentale, sono assai stimate nel loro paese ma quasi sconosciute nel resto delle terre dominate dai Mulan. I monaci si trovano in numero apprezzabile soltanto nel Mulhorand, dove gran parte degli ordini sono incorporati nella chiesa di Thoth. I ladri sono comuni nelle grandi città di Mulhorand e Unther, in cui i preti sono più corrotti che devoti. I Mulan non sono quasi mai barbari o druidi, dal momento che hanno sempre vissuto in culture fondate millenni fa dagli dei-sovrani e dai loro chierici. Allo stesso modo, raramente i Mulan scoprono di avere la vocazione del ranger, perché le loro terre sono civilizzate da lungo tempo e ci sono poche foreste o zone selvagge.

Classi di prestigio: Molti Mulan adottano le classi di prestigio di ispirazione divina come agente divino, devoto arcano, campione divino, e discepolo divino. Assassini e guardie nere dedite al culto di divinità oscure non sono sconosciuti nelle società Mulan, e sono prevalenti specialmente nel Thay e nell'Unther. Nel Thay, quasi tutti i maghi Mulan dotati di sufficiente abilità si uniscono ai ranghi dei Maghi Rossi.

società dei mulan

Nonostante la frammentazione degli Antichi Imperi di Mulhorand e Unther, i Mulan sono cambiati poco nel corso dei secoli. Rigide divisioni di classe separano la società Mulan in nobiltà (che include tutti i chierici e gli incantatori arcani), popolani (contadini, mercanti e abili artigiani) e schiavi (tutti gli altri). Anche se nella loro società il passaggio da una classe all'altra è possibile sia verso l'alto che verso il basso, principalmente unendosi al clero o studiando l'Arte, i Mulan sono discriminanti nei confronti di quasi tutte le altre razze e gruppi etnici umani, e osservano ruoli di classe rigidamente definiti.

Nonostante la secolare presenza degli dei-sovrani, i Mulan non sono particolarmente devoti, né sono particolarmente interessati al commercio. Ciò che davvero interessa loro è il potere, preferibilmente spalleggiato dalla magia, e si impegnano in intrighi senza fine per accumulare potere personale senza preoccuparsi del costo per gli ideali che adottano almeno superficialmente.

I Mulan danno grande importanza all'educazione, e tutti i membri della nobiltà e della classe media ricevono una certa misura di istruzione durante l'infanzia. Molti giovani sono affidati come apprendisti a qualche mago potente (Thay) oppure si uniscono alla chiesa di uno degli dei-sovrani (Mulhorand e Unther) quando sono ancora piccoli, e crescono lontano dalle loro famiglie. Diventati adulti, i Mulan sono tenuti a svolgere il ruolo a loro riservato nella società, e vengono diffidati dall'andare controcorrente. La morte rappresenta una vera e propria ossessione per molti Mulan, che trascorrono la loro intera vita a prepararsi per l'aldilà. Questa ossessione è portata ai suoi estremi dai Mulhorandi, che pianificano ogni minimo dettaglio per il loro viaggio nell'altro mondo.

All'esterno delle terre dominate dalla loro etnia, i Mulan tendono a starsene per conto loro, formando enclavi isolate all'interno della società che li ospita. Le enclavi Thayan rappresentano semplicemente l'ultima espressione della tendenza dei Mulan a isolarsi dalle altre razze e gruppi etnici umani, ritenendosi comunque al di sopra di essi, anche quando vivono in terra straniera. Per forza di cose, un certo grado di contatti si verificano attraverso gli scambi commerciali con i vicini, ma per quanto possibile i Mulan espatriati preferiscono ridurre questi rapporti al minimo. I Mulan provenienti dagli Antichi Imperi non adorano quasi mai divinità diverse da quelle dei pantheon delle loro terre di origine, e molti Thayan si interessano decisamente poco a qualsiasi divinità. Infine, pochi Mulan vedono qualche scopo nell'apprendimento di altre lingue che non siano il dialetto locale del Comune.

Linguaggio e istruzione

A seconda di quale sia la loro terra di origine, i Mulan parlano una delle varie lingue della famiglia Rauric, tutte derivate, almeno in parte, dal dialetto degli schiavi dell'antico Imaskar. La lingua dell'Unther è l'Untheric, mentre quella di Mulhorand, Murghôm, Semphar e Thay è il Mulhorandi. L'Untheric utilizza le rune Dethek come suo alfabeto, il che testimonia un forte collegamento tra i nani dorati della Grande Crepa e i primi abitanti umani dell'Unther. Il Mulhorandi usa invece l'alfabeto Celestiale, introdotto per la prima volta da una manifestazione di Thoth.

Nel Chessenta e nel Golfo dei Maghi, l'Untheric è stato quasi completamente soppiantato dal Chessentan (una lingua strettamente imparentata con l'Untheric ma con forti influenze del Chondathan e del Shaaran). Il popolo del Chessenta utilizza da lungo tempo l'alfabeto Thorass in aggiunta alle rune Dethek, e la forma scritta del Chessentan usa quasi esclusivamente i caratteri Thorass. Tanto il Thay quanto il culto di Set scrivono il Mulhorandi usando i caratteri dell'alfabeto Infernale, ripudiando a livello cosciente il governo degli attuali dei-sovrani.

Il Comune è parlato meno frequentemente nelle terre dominate dai Mulan rispetto a quanto avviene in altre nazioni umane, ma è comunque molto diffuso. I Mulan che si preoccupano di imparare qualche lingua secondaria scelgono spesso uno degli altri linguaggi Rauric descritti sopra, l'Aglarondan (nelle città del Golfo dei Maghi), il Chondathan (Chessenta), il Durpari (Mulhorand meridionale), il Rashemi (Thay e il Golfo dei Maghi), il Shaaran (Unther meridionale) il Shou (Semphar) o il Turmic (Chessenta e Mulhorand).

Tutti i Mulan sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari (che sono però molto rari in questa razza antica), i popolani e i combattenti.

Illustrazione di David Martin

Ankh dell'ascensione

Magia e conoscenze dei Mulan

Per i Mulan, la magia è uno strumento da utilizzare negli intrighi. Particolarmente apprezzate sono le magie di Divinazione e di Illusione, dal momento che facilitano le trame sottili ordite dai raffinati incantatori Mulan.

Incantesimi e tradizioni magiche

I Mulan hanno una lunga e forte tradizione di incantatori sia arcani che divini, la prima come eredità dell'antico Imaskar e la seconda come risultato della millenaria residenza tra i mortali dei loro dei-sovrani. Queste due tradizioni magiche sono da lungo tempo in conflitto fra di loro, e la più chiara conseguenza di questa contesa è rappresentata dalla separazione del Thay da Mulhorand.

Nel Thay, praticamente tutti gli incantatori arcani aspirano ad unirsi ai ranghi dei Maghi Rossi, fra i quali la specializzazione in una scuola di magia viene portata fino a degli estremi che non si ritrovano in alcuna altra parte di Faerûn. Fra quegli incantatori che sono di rango più basso, i maghi sono più numerosi degli stregoni, e i bardi sono quasi sconosciuti. Nel Mulhorand e nell'Unther, nei quali la pratica della magia arcana è parecchio ristretta, la maggior parte degli incantatori sono chierici di uno dei numerosi dei-sovrani Mulhorandi. I paladini si possono trovare qui in numero maggiore rispetto ad altre culture, ma ranger e druidi sono praticamente inesistenti. Nel Chessenta, invece, i bardi sono più numerosi di qualsiasi altra classe di praticanti dell'Arte, e sono comuni anche i chierici sia del pantheon Faerûniano che di quello Mulhorandi.

Tradizioni magiche: I Mulan preferiscono gli incantesimi che assicurano la difesa personale, o che permettono di conoscere la volontà di una divinità. Gli incantesimi da combattimento, e in particolar modo quelli di natura elementale, sono altrettanto comuni. Nel Thay, gli incantesimi arcani di fuoco elementale sono di gran lunga i preferiti. Nel Mulhorand, Murghôm e Unther, le magie che proteggono le tombe e i morti o che infliggono maledizioni sui vivi godono di altrettanto favore. Esempi più tipici includono *comunione, glifo di interdizione, palla di fuoco, presagio, scagliare maledizione* e *simbolo.*

Con la loro storia di dei-sovrani e potenti magie, gli incantatori Mulan lanciano i loro incantesimi in modo piuttosto diverso delle loro controparti di altre regioni di Faerûn. I personaggi dotati del talento Incantatore Meridionale (descritto nell'appendice) sono talvolta in grado di lanciare incantesimi arcani come se fossero divini, e viceversa.

Incantesimi esclusivi: Anche se gli incantatori Mulan hanno creato una grande quantità di magie, sia arcane che divine, diverse influenze culturali si sono combinate per assicurarsi che solo poche di queste siano conosciute anche altrove. La chiesa di Thoth si è sempre sforzata per impedire che i segreti arcani Mulhorandi restassero nascosti agli occhi del mondo esterno. Le rivalità tra individui nel Thay, oltreché tra le diverse scuole di magia, ha impedito che molti incantesimi dei Maghi Rossi conoscessero una larga diffusione, anche tra colleghi. Nell'Unther, il dio Gilgeam, ora morto, teneva rigorosamente segreti tutti i nuovi incantesimi, vedendoli come una potenziale minaccia per la prosecuzione del suo regno.

Oggetti magici dei Mulan

Tradizionalmente i Mulan hanno sempre scoraggiato la creazione di oggetti di magia arcana, per lo più a causa dello stesso motivo per cui lo studio dell'Arte era osteggiato, e cioè per preservare il potere clericale. Anche se questo freno alla creazione di oggetti magici continua ad essere applicato nel Mulhorand e anche, in misura minore, nell'Unther e nel Chessenta, è stato comprensibilmente del tutto rifiutato dai Mulan residenti nel Thay. Come dimostra il numero crescente di enclavi Thayan diffuse su tutta la superficie di Faerûn, i Maghi Rossi sono responsabili per una grande frazione di oggetti magici assai conosciuti che oggi sono diventati di uso comune in tutto il continente. I Maghi Rossi hanno anche realizzato un gran numero di oggetti magici esclusivi, ma custodiscono gelosamente questi segreti per il loro uso strettamente personale.

Diversi bastoni magici sono altrettanto comuni nei territori Mulan, dal momento che il bastone ferrato rappresenta l'originale simbolo di autorità nelle terre degli dei-sovrani. Khopesh, scimitarre e spade sono di solito realizzate con le capacità speciali di distanza, energia luminosa, ferimento, sacra, sacrilega, tocco fantasma e tonante. Alle fruste viene solitamente infusa la capacità speciale di ferimento. I bastoni ferrati ricevono tipicamente la capacità speciale di distruzione e sacro. Le armature, infine, sono di solito costruite con le capacità speciali di raffreddata, resistenza al fuoco o resistenza al fulmine.

Oggetti magici comuni: *Bastoni della guarigione, collane del rosario, incensi della meditazione, olii della conservazione, filatteri della fedeltà, scarabei di protezione, verghe della sovranità* e *vesti della fede.* I numerosi sacerdoti presenti nelle terre dei Mulan producono questi oggetti in numero sufficiente da giustificare uno sconto del 10% sul prezzo normale in qualsiasi grande città di Mulhorand o Unther (a causa del rifiuto della religione da parte dei Thayan, questo sconto non è applicabile all'interno del Thay).

Oggetti magici iconici: Tra i più potenti oggetti magici presenti nell'arsenale di numerosi incantatori Mulan vi sono le *ankh dell'ascensione* (descritte nell'appendice), che fanno in modo che tutti i loro incantesimi funzionino meglio.

Divinità dei Mulan

I Mulan sono l'ultimo gruppo etnico umano che ancora venera un pantheon diverso da quello Faerûniano dominante. Fino al Periodo dei Disordini, i Mulan di Mulhorand, Murghôm e Semphar veneravano il pantheon Mulhorandi, mentre in Unther, Threskel e parti del Chessenta si adorava il pantheon Untheric. Dopo le morti di Gilgeam e di Ramman durante la Crisi degli Avatar, il pantheon Untheric effettivamente scomparve, e i suoi ultimi membri (Tiamat e Assuran) furono assorbiti da quello Faerûniano. A questo punto il pantheon Mulhorandi aprì finalmente gli occhi sulla propria posizione di estrema precarietà. Oggi i Mulan del Mulhorand, Murghôm, Semphar e Unther adorano il pantheon Mulhorandi, mentre quelli che vivono nel Chessenta, sul Golfo dei Maghi e nel Thay hanno adottato le divinità Faerûniane.

Assuran, il Signore dei Tre Tuoni, è conosciuto in altre terre con il nome di Hoar. È una divinità di giustizia e di vendetta, adorata dai Mulan dell'Unther e del Chessenta, sebbene il suo culto sia più forte nelle città di Akanax e Mourktar. La chiesa di Hoar ha subito un declino nella propria influenza nell'Unther di fronte alla crescita di quella di Anhur, ma rimane ancora forte nel Chessenta dove Hoar, nel suo aspetto di Assuran, è venerato come dio delle tempeste e considerato uno dei patroni celestiali della nazione.

Horus-Re, il Signore del Sole, è adorato principalmente dai Mulhorandi che governano e amministrano lo stato. Sebbene la sua fede sia più forte nel Mulhorand, la sua chiesa ha attirato un numero sempre crescente di fedeli del dio Untheric caduto, Gilgeam, i quali hanno rinunciato alle loro precedenti usanze malvagie. I chierici di Horus-Re dominano su vasti possedimenti terrieri nel nome della loro divinità, e controllano immensi poteri e ricchezze nel Mulhorand. Nel Mulhorand e nell'Unther le donne hanno sempre adorato la dea Isis, la Signora dell'Abbondanza, conosciuta nell'Unther con il nome di Ishtar. La dea possiede un culto forte e fedele anche fra gli incantatori arcani di allineamento buono.

Prima della sua morte, il dio Untheric Gilgeam incolpava Tiamat per tutti i mali di Unther, spingendo così tra le braccia della dea molti Untheriti che si opponevano al suo tirannico predominio. La Regina Drago si è guadagnata il suo soprannome di Nemesi degli Dei quando uccise il Supremo Signore di Unther durante il Periodo dei Disordini, un atto di liberazione che ha procurato alla sua chiesa un numero enorme di convertiti, anche tra i Mulan di allineamento non malvagio. Anche nel vicino Chessenta Tiamat annovera molti fedeli, poiché lì è conosciuta come Tchazzar, il drago rosso Padre di Chessenta. Nel tempo, è possibile che la sua chiesa subisca una forte diminuzione del numero dei fedeli, quando la vera natura di Tiamat sarà infine rivelata.

Rapporti con le altre razze

I Mulan considerano con disprezzo gli appartenenti agli altri gruppi etnici umani. Le minoranze Turami di Mulhorand, Unther, Threskel e Chessenta sono generalmente tollerate (eccetto che nell'Unther, in cui sono quasi universalmente detestate), ma sono sempre considerate parte della classe inferiore. A nord del Golfo dei Maghi, sono i Rashemi a formare il grosso della classe inferiore del Thay. I Maghi Rossi restringono nominalmente l'accesso ai loro ranghi ai maghi e agli stregoni di discendenza Mulan, ma molti sono disposti a guardare da un'altra parte se trovano un incantatore Rashemi esperto nelle vie dell'Arte e disposto a fingere di essere un Mulan, sebbene i maghi Rashemi più potenti possano permettersi di fare a meno di questi sotterfugi.

I Mulan vanno d'accordo con i nani dorati della Grande Crepa, grazie a secoli di commercio pacifico, e sono inclini a considerare tutti i rappresentanti del Popolo Tozzo sotto una simile luce, sebbene i nani artici e i nani selvaggi potrebbero costituire un'eccezione. Gli gnomi delle rocce sono pressoché sconosciuti come razza, per cui i Mulan li considerano semplicemente dei nani più piccoli del normale. Anche gli halfling sono piuttosto rari, dal momento che le più grandi concentrazioni di hin si trovano nel lontano Luiren, e anche loro sono generalmente trattati con il riguardo riservato ai nani. Elfi e mezzelfi sono quasi sconosciuti agli occhi dei Mulan e sono il soggetto di grande superstizione, derivante in massima parte dalle frustrazioni subite tanto tempo fa dagli eserciti di Unther quando tentarono di sottomettere il Bosco di Yuir. Nel Mulhorand e nell'Unther, gli elfi sono considerati alla stregua di maghi dalla burocrazia clericale, e di conseguenza trattati con la miscela di paura e ripugnanza riservata ai Maghi Rossi di Thay.

I Mulan detestano i mezzorchi, un pregiudizio che ha le sue origini nelle Guerre del Portale Orchesco, e che si è tramandato fino al giorno d'oggi. Il Chessenta occidentale rappresenta una eccezione degna di nota, specialmente nella città di Airspur, in cui i mezzorchi sono tollerati. Fra le razze civilizzate non umane soltanto gli stirpeplanari, e in particolare gli aasimar, sono considerati con soggezione da parte dei Mulan. Dopo millenni di intima collaborazione con gli dei-sovrani, gli aasimar di sangue Mulan sono considerati discendenti diretti delle divinità, e come tali degni di grande rispetto. D'altro canto, i tiefling tendono a generare paura piuttosto che riverenza, poiché sono considerati la prole di Set e Sebek. I genasi sono rari, anche se i genasi del fuoco di discendenza Mulan sono considerati nel Thay come Mulan a tutti gli effetti, e sono sempre i benvenuti alla Scuola di Invocazione.

Equipaggiamento dei Mulan

I Mulan apprezzano gli abiti semplici e privi di orpelli, come tuniche bianche, turbanti neri, cinture e sandali. Nei climi più freddi, possono indossare indumenti più colorati, ma la moda impone sempre un abbigliamento sobrio, seguendo una tradizione iniziata originariamente come l'intenzione di non sfidare la maestà degli dei-sovrani. La forma di ornamento più comune sono i tatuaggi, che spesso raffigurano rappresentazioni stilizzate di varie bestie e mostri, criptiche rune e disegni astratti.

Armi e armature

Nelle epoche passate, i Mulan usavano armi di bronzo, tipicamente khopesh e scimitarre, e numerose reliquie fatte di bronzo sono ancora oggi in uso come oggetti cerimoniali, oppure perché incantate con potenti magie. I Mulan moderni preferiscono le spade di acciaio, adottate dopo che i nani dorati trasmisero agli uomini il segreto di forgiare questa lega metallica, e gli archi compositi, che furono usati con grande efficacia durante le Guerre del Portale Orchesco. Gran parte delle armi utilizzate nel Faerûn occidentale, con l'eccezione delle lance lunghe e di altre armi in asta, sono utilizzate con diversi gradi di diffusione anche dai Mulan. Nel Mulhorand i bastoni ferrati sono le armi preferite, specialmente dai chierici, e le fruste sono l'arma inseparabile di un gran numero di Maghi Rossi di Thay. L'armatura tradizionale dei Mulan è la corazza a scaglie, anche se nei secoli più recenti molti hanno ormai adottato le cotte di maglia o le corazze di piastre. L'armatura pesante è pressoché sconosciuta, e la possiedono solo i più grandi guerrieri.

Oggetti comuni: Corazza a scaglie, corazza a strisce, scimitarra, khopesh, mazza leggera, mazza pesante, lancia corta, arco lungo composito.

Animali domestici

Nelle terre governate dagli dei-sovrani, i Mulan riveriscono i felini come agenti delle divinità, rispecchiando l'influenza del Culto di Bast, ancora persistente dopo secoli che quella dea minore Mulhorandi si è evoluta in Sharess. I cavalli sono molto apprezzati nel territorio esterno del Mulhorand, e specialmente nel Murghôm e nel Semphar. Forse a causa della sua estesa popolazione di centauri, il Thay non è particolarmente rinomato per i suoi cavalli. Invece,

il cuore degli squadroni di cavalleria Thayan è costituito da unicorni neri. Nel Thay, gli incantatori arcani di discendenza Mulan utilizzano quasit, imp, lucertole folgoranti, uccelli stigei, rospi e piccoli serpenti nel ruolo di famigli. I membri dell'Ordine dei Maghi di Mulhorand preferiscono invece gli animali associati alla loro divinità patrona, specialmente falchi e ibis.

Umano, Rashemi

Regioni: Aglarond, Terre dell'Orda, Rashemen, Thay, Thesk, regione dei Rashemi.
Talenti razziali: Retrocognizione.

Concentrati nelle aspre e pericolose distese nord-orientali di Faerûn, i Rashemi sono forti e robusti, insensibili agli estremi del clima e alla crudeltà umana. Nonostante il loro relativo isolamento dal resto del Faerûn, la maggior parte dei Rashemi è sorprendentemente ben informata sugli affari delle altre nazioni, poiché molti di loro viaggiano estensivamente da giovani come parte di un rito di accesso all'età adulta, conosciuto col nome di *dajemma*. Sebbene ranger e barbari Rashemi siano ben conosciuti in tutto il Faerûn, i membri di questo gruppo etnico diventano anche maghi, chierici e stregoni di grande abilità.

Discendenti dalle tribù nomadi che combatterono e vinsero le Guerre del Portale Orchesco, e che successivamente edificarono l'impero di Raumathar, i Rashemi sono il gruppo etnico umano più numeroso dell'altopiano di Priador e nelle terre che confinano con l'Ashanath, il Lago delle Lacrime. Al di fuori del Thay e del Rashemen, minoranze Rashemi si possono riscontrare anche in Aglarond, Damara, la Grande Valle, Impiltur, Mulhorand, Semphar, Thesk e Unther. Anche se non è molto diffusa, la cultura Rashemi ha ciononostante avuto un'influenza significativa sia su quella Damaran che su quella Tuigan, e nei giorni del suo splendore l'impero Rashemi di Raumathar rivaleggiò addirittura con il potere di Mulhorand e Unther.

La maggior parte dei Rashemi è alta in media 1,65 metri, ed è di corporatura robusta e muscolosa. Quasi tutti hanno la pelle e gli occhi scuri, e folti capelli neri. I maschi Rashemi sono insolitamente villosi e spesso sfoggiano nere barbe cespugliose. Anche se di aspetto attraente, molti di essi sembrano possedere una natura quasi più ursina che umana. La calvizie è un fenomeno pressoché sconosciuto tra i maschi Rashemi, anche se quelli di loro che abitano del Thay sono soliti radersi tutti i peli del corpo ad imitazione dei governanti Mulan. Le donne Rashemi portano i capelli lunghi, spesso raccolti in elaborate trecce.

I Rashemi ostentano assai poca dell'arroganza culturale comune nei gruppi etnici umani i cui antenati furono in passato a capo di qualche impero. Invece, essi si considerano semplici abitanti di un mondo aspro ma bellissimo, governato dagli spiriti dei luoghi, e tengono in gran conto i loro rigidi e robusti legami con la terra ancestrale. La maggior parte dei Rashemi si identifica in base alle origini nazionali (ad esempio Rashemaar, Thayan o Theskan) piuttosto che in base all'etnia, anche se lunghi secoli di duro governo da parte dei Mulan del Thay hanno fatto molto per rafforzare le simpatie tra i Rashemi del Thay e gli abitanti del Rashemen. Ben poca enfasi viene posta nella stirpe o nell'acquisizione di ricchezze, poiché ci si aspetta che ogni bambino Rashemi si guadagni da solo il suo posto nel mondo.

Storia

I Rashemi ebbero origine da diverse popolazioni tribali che vivevano nei territori del Rashemen molto tempo prima della caduta di Imaskar, nel -2488 CV. Questi popoli erano bellicosi e isolazionisti, sempre in lotta per impedire alle tribù più numerose della loro di occupare distese territoriali più ampie. Resistettero con ferocia agli sforzi dei Mulhorandi di domare le terre a nord del Lago Mulsantir. Dal momento che i Rashemi non potevano essere cacciati via, i Mulhorandi che regnavano sulle frontiere settentrionali del loro impero li utilizzarono come mercenari contro le altre popolazioni tribali della regione.

L'apertura di un grande portale sull'Altopiano di Priador nel -1076 CV e il successivo arrivo di una vasta orda di orchi segnò la fine del Primo Impero di Mulhorand. Durante le Guerre del Portale Orchesco, durate dal -1075 CV al -1069 CV, i Nar, i Rashemi, i Raumviran, i Sossrim e altre tribù servirono tutti nelle avanguardie degli eserciti Mulhorandi. Anche se gli orchi vennero alla fine respinti, la morsa del Mulhorand sulle sue lontane province settentrionali era stata ormai infranta.

Anche se molte delle tribù del nord fecero ritorno alle loro terre ancestrali e al loro modo di vita tradizionale, sia i Raumviran che i Nar videro il collasso delle province settentrionali del Mulhorand come un'opportunità per fondare degli imperi tutti loro. Nel corso dei due secoli successivi, i Raumviran conquistarono gradualmente gran parte della Desolazione Sconfinata, mentre i Nar estesero i loro domini verso sud e verso ovest lungo le rive del Golfo di Easting. Nel -900 CV, i Raumviran fondarono l'impero di Raumathar, con capitale Forte Inverno, i cui territori si stendevano dalla punta più a nord del Lago Ashane fino alla costa occidentale del Grande Mare Ghiacciato, e da Sossal fino al Lago delle Nebbie. I Nar fondarono l'impero di Narfell, dominante dalle terre alte di Impiltur fino all'Ashanath.

Entrambi gli imperi rivolsero le rispettive attenzioni verso l'Altopiano di Priador, popolato da tribù nomadi di centauri e di gnoll. Raumathar vedeva le terre tribali Rashemi fra il Lago Ashane e le Montagne del Tramonto come un corridoio attraverso il quale avrebbe potuto colonizzare il Priador, mentre Narfell considerava la terra di Rashemen come un punto di strozzatura naturale attraverso il quale poter controllare le ambizioni dell'impero rivale. Inevitabilmente, i due imperi combatterono molte battaglie sulla costa orientale del Lago Ashane, cosa che originò il suo soprannome di Lago delle Lacrime. I clan Rashemi si divisero in tre fazioni: gli alleati di Narfell, gli alleati di Raumathar e quelli che si sforzavano di rimanere neutrali e indipendenti.

Nei secoli che seguirono, i combattimenti fra gli evocatori di Raumathar e gli stregoni di Narfell divennero sempre più frequenti, trasformando l'Altopiano di Priador in un vasto campo di battaglia sul quale si scontravano bande di mercenari Rashemi al soldo degli eserciti di entrambi gli imperi. Gli eventi precipitarono infine nel -150 CV in seguito all'evocazione di numerosi potenti mostri e divinità minori, che consumarono entrambi gli imperi in una spaventosa conflagrazione. La città di Kensten (l'odierna Bezantur) fu distrutta da un avatar di Kossuth, mentre un esercito di immondi guidati dal signore dei demoni Eltab invadeva il Rashemen.

Sull'onda della reciproca sconfitta, gli abitanti superstiti di Narfell e di Raumathar si ritirarono in minuscole enclavi, abbandonando nelle mani delle creature evocate che restavano l'unico vero potere a nord del Mare di Alamber. Sia l'Unther che il Mulhorand inviarono rapidamente degli eserciti verso nord, prima che gli Evocati potessero erigere i loro reami. Nel -148 CV, le armate meridionali sconfissero un'alleanza di Evocati, e Mulhorand rioccupò l'Altopiano di Priador. Nel Rashemen, tuttavia, Eltab il signore dei demoni e i suoi immondi scherani dominavano ancora la terra.

Il regno di Eltab giunse alla sua fine nel -75 CV, dopo l'apparizione delle Streghe di Rashemen. Le streghe originali erano di discendenza Raumviran, una sorellanza segreta formata negli ultimi giorni di Raumathar al fine di preservare le conoscenze

Illustrazione di David Martin

Scudo stregato

magiche dell'impero. L'alleanza dei Rashemi e delle streghe Raumviran riuscì infine a liberare il Rashemen dalla tirannia demoniaca. L'eroe di questo conflitto fu un santo guerriero di nome Yvengi, che brandì contro Eltab una potente lama magica chiamata Hadryllis, ferendo gravemente il signore dei demoni e costringendolo alla fuga.

Yvengi dichiarò il Rashemen una terra libera e sovrana, sfidando le macchinazioni dei Mulhorandi per estendere i propri domini al di là del Priador. Per nulla intimidito, il Mulhorand si lanciò nell'invasione del Rashemen nell'anno -45 CV. Rashemen sarebbe quasi certamente caduto, se non fosse stato per la continuata alleanza tra le streghe e i clan di berserker guerrieri contro quel nemico comune. I difensori del Rashemen misero in rotta l'esercito imperiale Mulhorandi, costringendolo a rifugiarsi al di là delle frontiere, e cementarono per sempre l'indipendenza del reame. Vinta la battaglia, le streghe sparirono di nuovo tra le ombre, lasciando il Rashemen sotto la guida dei clan Rashemi, ora alleati. Tutto ciò che le direttrici della sorellanza richiesero in cambio del loro aiuto fu il diritto di scegliere il Signore di Ferro del Rashemen, chiamato anche huhrong.

Negli anni che seguirono la difesa del Rashemen della propria indipendenza, i Rashemi si suddivisero effettivamente in due popolazioni distinte. Quelli che vivevano sul Priador si misero al servizio dei Mulan al potere e adottarono le leggi e le usanze dei Mulhorandi, mentre quelli che vivevano nel Rashemen si annetterono lentamente gran parte dei territori del caduto Raumathar. In diversi momenti della sua storia, il Rashemen ha controllato territori che si estendevano dalle Montagne Orloghiacciato alla sponda settentrionale del Lago Mulsantir, e dalla costa orientale del Lago Ashane alle pendici orientali delle Montagne dell'Alba.

Nel 922 CV, i Maghi Rossi saccheggiarono la capitale provinciale Mulhorandi di Delhumide, fomentando una insurrezione contro gli dei-sovrani del Mulhorand che portò alla creazione della magocrazia del Thay e alla sottomissione degli abitanti Rashemi dell'altopiano di fronte a una nuova classe di padroni. Dopo secoli di compiacimento, nel 934 CV i Rashemi abitanti nel Rashemen si svegliarono per scoprire che le loro terre erano sotto attacco da parte dei nuovi signori del Thay. Ancora una volta i Rashemi dovettero combattere un esercito guidato dai Mulan che marciava verso nord attraverso la Gola di Gauros, e ancora una volta le Streghe di Rashemen si dimostrarono fondamentali nel respingere l'invasione.

Nei secoli che seguirono, le armate del Thay hanno provato ad invadere il Rashemen non meno di venti volte, sempre senza successo. Ogni volta, i berserker e le streghe Rashemi hanno sfidato eserciti di gnoll, centauri e Rashemi Thayan sotto lo stendardo dei loro padroni Mulan, e sempre le Zanne del Rashemen hanno prevalso. La minaccia più recente all'indipendenza del regno si verificò nel 1359 CV, quando l'orda Tuigan spazzò la terra dirigendosi verso occidente dalla Desolazione Sconfinata. Dopo aver sopraffatto la Cittadella Rashemaar e aver marciato attraverso le propaggini settentrionali delle Montagne dell'Alba, l'orda Tuigan dilagò nell'interno del Rashemen, supportata da un esercito Thayan pronto a colpire attraverso la Gola di Gauros. Aiutati da una spaventosa tempesta invernale che inchiodò l'armata Thayan, alla fine i Rashemaar riuscirono a respingere i Tuigan oltre il Lago Ashane fino nel Thesk, dove furono sconfitti da un'alleanza guidata dal sovrano del Cormyr, Re Azoun IV.

Atteggiamento mentale

I Rashemi vedono la vita come una serie infinita di sfide da affrontare e superare. Considerano molto importante la forza, quella fisica tra gli abitanti del Rashemen e quella magica tra i Rashemi Thayan. Il rispetto e il prestigio devono essere guadagnati, e una grande enfasi viene posta sui risultati conseguiti da un individuo. Anche l'infanzia tra i Rashemi riflette questo atteggiamento culturale, dal momento che i giovani sono sottoposti a prove sempre più dure man mano che maturano. La posizione di rispetto raggiunta dagli anziani deve essere conquistata con fatica e dedizione.

La ragione più comune in base alla quale i Rashemi possono decidere di dedicarsi alla carriera dell'avventuriero è il rituale di ingresso nell'età adulta, chiamato *dajemma*. I giovani Rashemi sono incoraggiati (oppure obbligati, nel caso dei maschi abitanti nel Rashemen propriamente detto) ad intraprendere un viaggio della durata di un anno per vedere il mondo, al ritorno dal quale viene loro concesso lo status di adulti. Naturalmente, durante questo viaggio alcuni di loro decidono di dedicarsi in via permanente a una vita di avventure, anche se la maggior parte fa ritorno a casa per stabilirvisi definitivamente. Le Streghe di Rashemen hanno invece le loro ragioni personali per andare in giro per il mondo, ragioni che includono la ricerca di antiche magie nascoste nel Faerûn e il tentativo di opporsi alle sempiterne macchinazioni dei Maghi Rossi di Thay.

Personaggi Rashemi

I Rashemi possiedono una lunga e onorevole tradizione guerriera che risale ai tempi delle Guerre del Portale Orchesco, e barbari, ranger e guerrieri giocano un ruolo prominente nella loro società. Allo stesso modo, i Rashemi nutrono un grande rispetto per gli incantatori arcani, incluse le misteriose wychlaran e gli assai temuti Maghi Rossi. Chierici, druidi, paladini e monaci sono invece relativamente rari, poiché i Rashemi non hanno una forte tradizione di religione organizzata, fatta eccezione per le Streghe di Rashemen. I ladri sono quasi sconosciuti, dal momento che i Rashemi non hanno mai considerato troppo importante l'accumulo di ricchezze materiali.

Classi di prestigio: La classe di prestigio più comune per i Rashemi è, naturalmente, quella dell'hathran, sebbene un piccolo numero di maghi Rashemi che vive nel Thay entri a far parte dei Maghi Rossi.

Società dei Rashemi

La cultura Rashemi varia grandemente dal Thay al Thesk, anche se ciascuna società manifesta una serie di caratteristiche comuni. Nel Rashemen, le prove di forza fisica e marziale sono piuttosto comuni, e includono la corsa nella neve, lo sci, la lotta, le gare di bevute e simili. Nel Thesk, gran parte di queste gare comporta l'accumulo di ricchezze attraverso il commercio. Nel Thay, infine, l'influenza dei Maghi Rossi ha portato le gare di potenza magica ad una importanza superiore a quella di tutte le altre prove. I Rashemi di tutte e tre le terre condividono una diffidenza comune nei confronti dell'eccessiva civilizzazione, che spesso viene considerata un segno di debolezza o decadenza, e mostrano uno scarso interesse per i titoli o le ricchezze trasmesse per via ereditaria.

I Rashemi non hanno mai dato una grande importanza all'istruzione, per una serie di ragioni. Nel Rashemen, la terra è continuamente minacciata da influenze esterne, per affrontare le quali occorrono guerrieri, non eruditi. Quelli che da bambini passano il loro tempo a studiare sono di solito educati sotto la tutela di una delle misteriose streghe. Nel Thay, i governanti Mulan sono da tempo diffidenti nei confronti delle inclinazioni accademiche nelle classi inferiori (e specialmente nei Rashemi), e tendono a scoraggiare un loro eccessivo studio. I giovani Rashemi passano il loro tempo a far baldoria e a competere con i loro amici. Quando diventano adulti, ci si aspetta che si calmino e diano il loro contributo alla società, sebbene l'industriosità non sia altamente rispettata come in altre culture. I Rashemi anziani sono rispettati per la loro saggezza e forza mentale, anche se le loro facoltà fisiche sono tramontate. Le loro imprese passate non vengono dimenticate, anche se ormai non sono più in grado di ripeterle. La morte è considerato un evento da festeggiare, poiché è allora che le imprese di un Rashemi entrano nella leggenda.

Al di fuori della loro terra nativa, i Rashemi si riuniscono in gruppi di compagni nell'esilio, che passano le notti andando da una taverna all'altra, e sfidando i locali a qualche competizione.

Solo pochi svolgono un lavoro fisso come mercenari, e quelli che lo fanno dilapidano velocemente i loro magri guadagni insieme ai loro amici espatriati.

Linguaggio e istruzione

I Rashemi parlano il Comune e la loro lingua nazionale, qualunque essa sia. La lingua Rashemi, derivata dal Raumvira e dalla lingua morta Halardrim, impiega l'alfabeto Thorass introdotto dai mercanti Chondathan che percorrevano la Via Dorata. La lingua Rashemi viene comunemente parlata soltanto all'interno dei confini del Rashemen. Anzi, è maggiore il numero di Rashemi che hanno come lingua madre il dialetto Thay del Mulhorandi. Altri linguaggi parlati da un numero significativo di Rashemi includono l'Aglarondan, il Chondathan e il Damaran.

I linguaggi secondari più comuni sono il Mulhorandi (specialmente il dialetto del Thay) o il Rashemi, a seconda del fatto che l'individuo viva rispettivamente nel Thay o nel Rashemen. Quei Rashemi che vivono più lontano nelle terre occidentali imparano spesso il Chondathan, il Damaran, l'Aglarondan, il Chessentan o l'Untheric.

Tutti i personaggi Rashemi sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, gli adepti, gli esperti, i combattenti e i popolani.

Magia e conoscenze dei Rashemi

I Rashemi possiedono una forte tradizione di incantatori, derivante dalla duplice influenza delle culture Raumviran e Mulan e dalle conoscenze trafugate a Narfell, Raumathar e Mulhorand. Le stirpi Rashemi generano spesso potenti stregoni di natura elementale, tendenza dovuta a un leggero influsso di sangue Raumviran. Nel Rashemen, le donne incantatrici sono di solito wychlaran, che adottano la classe di prestigio dell'hathran quando crescono di livello. Spesso gli incantatori maschi di quella terra si concentrano principalmente sulla creazione di oggetti magici. Nel Thay, quei pochi Rashemi che aspirano all'uso dell'Arte si specializzano di solito in una delle otto scuole di magia e poi adottano la classe di prestigio del Mago Rosso, se ciò viene loro permesso.

Incantesimi e tradizioni magiche

I Rashemi preferiscono gli incantesimi di evocazione oppure quelli che incrementano le capacità combattive di un individuo, ma sono comuni anche le magie che aiutano a sopravvivere in condizioni climatiche sfavorevoli. Gli incantesimi preferiti includono *arma magica, forza straordinaria, grazia felina, resistenza agli elementi, trasformazione di Tenser, vigore* e i vari incantesimi di *evoca mostri*. Le Streghe di Rashemen sono maggiormente inclini verso gli incantesimi di occultamento e charme, provenienti per lo più dalle scuole di Ammaliamento e Illusione, mentre i Maghi Rossi Rashemi mostrano una preferenza per gli incantesimi della scuola in cui sono specializzati.

Tradizioni magiche: Le tradizioni magiche dominanti nella cultura Rashemi sono quelle degli Hathran e dei Maghi Rossi di Thay.

Oggetti magici dei Rashemi

Tra i Rashemi, l'arte della creazione di oggetti magici è provincia esclusiva dei vremyonni (gli "Antichi", o maghi maschi) del Rashemen. Molti degli oggetti creati dagli Antichi sono destinati all'uso delle streghe, oppure dei leggendari berserker del reame. Le Streghe di Rashemen preferiscono le fruste magiche e diversi tipi di maschere magiche. Tra gli oggetti più comuni realizzati per i guerrieri Rashemi figurano armature con la capacità speciale di riscaldata e asce grandi, spade e scimitarre con la capacità speciale di berserker.

Oggetti magici comuni: *Anelli della stregoneria, amuleti dell'armatura naturale, bracciali dell'armatura, guanti del potere orchesco* e *stivali dell'inverno*. Il popolo del Rashemen custodisce gelosamente gli oggetti realizzati dai suoi vremyonni, ma in qualsiasi piccola città delle altre terre Rashemi questi oggetti sono normalmente disponibili ad un prezzo ridotto del 10% rispetto al normale.

Oggetto magico iconico: I berserker e i campioni Rashemi indossano talvolta la *maschera dell'implacabile* (descritta nell'appendice), che conferisce al portatore dei benefici contro gli avversari che lo feriscono gravemente.

Divinità dei Rashemi

Tradizionalmente, i Rashemi venerano "i Tre", cioè Chauntea, Mielikki e la Nascosta (Mystra), un trio di divinità femminili introdotte secoli fa nel Rashemen dalla gente del Thesk. I Rashemi adorano inoltre uno stuolo di spiriti locali legati a determinati luoghi, e di spiriti di eroi pressoché sconosciuti nel resto di Faerûn. Gli spiriti del Rashemen non hanno nomi, ma esprimono le loro azioni attraverso miracoli, presagi e inviando i loro servitori. Al di fuori del Rashemen, molti Rashemi adorano nominalmente anche le divinità Mulhorandi. Tuttavia, secoli di persecuzione da parte dei Maghi Rossi di Thay hanno fatto sì che tali adorazioni siano celebrate principalmente nel privato delle abitazioni. Esistono anche piccoli culti dedicati alle quattro divinità elementali e specialmente di Kossuth, resti dell'influenza Raumviran che ancora oggi si tramandano nella cultura Rashemi.

Rapporti con le altre razze

Il Faerûn nord-orientale è per lo più privo di civiltà non umane, il che lascia i Rashemi in larga misura ignoranti delle culture non umane, se si fa eccezione per i centauri e gli gnoll dell'Altopiano di Thay. I nani sono forse la razza meglio conosciuta, poiché il regno nanico di Siremun nel Picchi di Fuoco dell'est intrattiene da lungo tempo rapporti commerciali con i mercanti Rashemi nei mercati di Almorel. Elfi, mezzelfi e halfling sono considerati creature meravigliose, da sempre associate agli esseri fatati delle Terre del Nord. Anche gli gnomi sono considerati creature magiche. Mezzorchi, tiefling e genasi sono invece da sempre visti con sospetto, risultato di secoli di folklore cresciuto intorno alla storia delle Guerre del Portale Orchesco e della conflagrazione scatenata da Narfell e Raumathar. Gli aasimar sono inoltre associati da vicino alle varie chiese Mulhorandi, e trattati di conseguenza. Per quanto riguarda le culture umane, i Rashemi vanno meglio d'accordo con i Nar e i Sossrim. Nonostante la poca distanza esistente tra gli insediamenti Rashemi e Mulan, i rapporti fra queste due etnie sono nel migliore dei casi tese, e la norma è rappresentata dall'ostilità (di solito velata).

Equipaggiamento dei Rashemi

Secoli di interazione con le culture orientali hanno portato all'infiltrazione di numerose influenze Tuigan e Shou negli utensili, nelle armi e nell'equipaggiamento dei Rashemi. Di solito i Rashemi indossano abiti caldi di cuoio, pelle di camoscio, di pelo o pelle di altri animali, facendo il miglior uso possibile dei materiali che hanno a disposizione.

Armi e armature

Le armature preferite nelle fredde distese a nord del Thay includono spessi strati di corazze di pelle, spesso fatte con la pelle di orsi o tigri delle nevi, e scudi grandi di acciaio. I guerrieri Rashemi del

nord utilizzano ogni tipo di armi, incluse asce grandi e lance corte. Preferiscono le spade a lama ricurva come le scimitarre o le sciabole. I Rashemi nativi di fasce climatiche più temperate subiscono invece più pesantemente l'influenza orientale, e preferiscono nunchaku, siangham e catene chiodate.

Oggetti comuni: Corazza di pelle, corazza di cuoio borchiato, nunchaku, siangham, catena chiodata, sciabola.

Oggetti esclusivi: I Rashemi provenienti dai climi freddi utilizzano talvolta come armi delle asce da ghiaccio (da considerare come picconi leggeri, ma che infliggono danni di tipo sia tagliente che perforante).

ANIMALI DOMESTICI

I Rashemi preferiscono come animali domestici i grossi cani e i piccoli felini. I Rashemaar apprezzano i grossi cani da lavoro a manto folto, allevati come animali da soma o cani da slitta. Le Streghe di Rashemen preferiscono i corvi come famigli, anche se gufi e gatti non sono disprezzati. I Rashemi che vivono in regioni più calde, come nel Thay, manifestano la stessa adorazione dei gatti tipica dei Mulan. Anche gli equini hanno un ruolo importante nella società Rashemi, mentre cavalcature utilizzate più raramente includono gli unicorni neri del Thay.

Regione dei Rashemi

I Rashemi nativi dei territori del Rashemen dovrebbero scegliere quest'ultimo come loro regione di provenienza (descritta nel libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). Per contrasto, la regione dei Rashemi descritta qui sotto riflette un personaggio proveniente da Thesk, Thay o Mulhorand, nei quali i Rashemi tendono ad essere una sottoclasse ostracizzata dai loro concittadini.

Classi preferite: La regione dei Rashemi è preferita da barbari, chierici, guerrieri, monaci e stregoni. Un personaggio appartenente a una di queste classi può scegliere un talento regionale, e al 1° livello ha diritto alla scelta di uno tra gli elementi dell'equipaggiamento bonus indicati sotto. Un personaggio Rashemi di qualunque altra classe non può scegliere uno dei talenti regionali, e non riceve alcun equipaggiamento bonus al 1° livello.

Linguaggi automatici: Comune, Rashemi.

Linguaggi bonus: Centauro, Damaran, Gnoll, Mulhorandi, Orchesco, Tuigan.

Talenti regionali: Cavallerizzo, Furtivo, Mente sul Corpo, Retrocognizione.

Equipaggiamento bonus: (A) sciabola*; oppure (B) corazza di pelle* e cavallo da guerra leggero; oppure (C) *bacchetta di cura ferite leggere* (20 cariche).

Umano, Tethyrian

Regioni: Amn, Calimshan, Cormyr, Costa del Drago, il Nord, Tethyr, Terre Centrali Occidentali, Waterdeep.

Talenti razziali: Canto d'Ombra, Carovaniere, Camminare sulle Torri, Scudo d'Ombra, Storia Orale.

La Costa della Spada costituisce da tempo la dimora di tribù umane native che si mescolarono con una marea di immigrati, giunti sia come profughi che come conquistatori. Nei secoli recenti, questi gruppi disparati sono confluiti in un gruppo etnico relativamente nuovo conosciuto come Tethyrian, occupante una vasta estensione di terre che si estendono dal Calimshan a Silverymoon e dal Mare delle Spade al Mare delle Stelle Cadute. Dopo secoli di schiavitù e oppressione da parte dell'uno o dell'altro gruppo, i Tethyrian sono diventanti fortemente indipendenti, protettivi della loro libertà e diffidenti nei confronti delle minacce rappresentate da regni e imperi potenti e ambiziosi. Vista la loro variegata ascendenza, i Tethyrian non hanno mai sviluppato un linguaggio esclusivamente loro, adottando invece la lingua dell'ultima ondata di profughi o conquistatori. Al giorno d'oggi, la maggioranza dei Tethyrian parla la lingua Chondathan.

Dal momento che la cultura Tethyrian è un crogiolo di influenze Calishite, Chondathan, Illuskan e Basso Netheresi, i Tethyrian sono tolleranti e a loro agio con i membri di altri gruppi etnici, con la vistosa eccezione rappresentata dai Calishiti di classe alta e, in misura minore, dalle persone di discendenza Mulan o Thayan. Nel Calimshan, i Tethyrian costituiscono il grosso delle classi inferiori, e sono stati da lungo tempo discriminati dalle classi più elevate prevalentemente composte da Calishiti. All'esterno del Calimshan, molti Tethyrian sono artigiani o carovanieri, mentre altri trovano impiego come mercenari al servizio di altre nazioni. I Tethyrian diventano validi ladri o guerrieri, cosa che rispecchia la lotta per la sopravvivenza a ondate successive di conquistatori e generazioni di guerre senza fine. Nella cultura Tethyrian è radicata una forte tradizione bardica, che riflette l'assenza di un impero Tethyrian in un qualunque momento della storia e il conseguente affidamento ai bardi itineranti del compito di preservare e diffondere la storia orale di questo popolo.

I Tethyrian sono di altezza e corporatura nella media, anche se tendono ad essere più alti e più robusti della maggior parte dei Calishiti. La loro carnagione tende ad avere una tonalità scura, anche se sono di pelle sempre più chiara man mano che ci si sposta verso nord lungo la Costa della Spada, riflettendo la diluizione del sangue Calishita a favore di una percentuale sempre più marcata di influenze Illuskan e Basso Netheresi. Il colore degli occhi e dei capelli dei Tethyrian può variare grandemente, ma capelli castani e occhi azzurri sono comunque i tratti più comuni.

Quasi tutti i Tethyrian sono fieri del loro retaggio multietnico, e credono che la loro società sia risultata vittoriosa su tutti gli aspiranti conquistatori per mezzo dell'assimilazione, piuttosto che della forza militare. I Tethyrian sono assai diffidenti nei confronti di grandi regni e lontani sovrani, una peculiarità culturale che si riflette nella predominanza delle città-stato piuttosto che di regni o imperi nei territori dominati da questo gruppo etnico. Se i Tethyrian soffrono di un punto debole comune, questo è proprio la riluttanza che provano ad unirsi, nel nome di una causa comune, a coloro che non sono i loro vicini più immediati.

Storia

La storia della razza umana lungo la costa occidentale di Faerûn è in massima parte una storia di assimilazione, conquista e schiavitù, e inizia con delle tribù primitive che vivevano in un relativo isolamento, mentre la loro presenza era tollerata dai grandi imperi delle altre razze. Frammenti di sapienza elfica che risalgono al periodo di massimo fulgore di Shantel Othreier e Keltormir parlano di piccole tribù di umani che vivevano sotto le fronde delle grandi foreste che un tempo si estendevano dal Dorso del Mondo al Mare Scintillante. Similmente, anche i frammenti delle leggende naniche risalenti al periodo d'oro dell'Alto Shanatar indicano che le tribù umane sparse abitanti nelle regioni che oggi sono Tethyr e Amn giurarono fedeltà anche ai regnanti della Casata Axemarch.

La prima grande migrazione nelle terre tribali occidentali cominciò con la fondazione dell'Impero di Calim nel -7800 CV. I djinn portarono con loro degli schiavi umani, i progenitori degli odierni Calishiti. Nel -6100 CV, questi antenati dei Calishiti fondarono la nazione di Coramshan, governata dagli umani, assorbendo nella loro classe inferiore le tribù che vivevano a sud delle Montagne del Cammino.

La fondazione del Primo Regno di Mir nel -5330 CV segnò l'inizio del declino dell'Alto Shanatar e del diffondersi verso nord dell'influenza umana. Al tempo della caduta dell'Alto Shanatar nel -2600 CV, il Calimshan era diventato uno dei grandi centri della civiltà umana nel Faerûn, e le tribù umane che un tempo vivevano

pacificamente sotto il governo nanico in quello che oggi è il Tethyr occidentale erano state ridotte in schiavitù dai nuovi tiranni Calishiti. Alla fine della Terza Era di Calimshan nel -900 CV, l'egemonia Calishita si estendeva anche negli Emirati di Calishar, le terre che in seguito sarebbero diventate Tethyr e Amn.

Le prime avvisaglie di ribellione fra le tribù umane che secoli dopo sarebbero state conosciute come Tethyrian cominciarono durante le Guerre della Notte, una serie di incursioni drow che indebolirono il controllo Calishita sulle locali popolazioni umane e naniche. Nel -650 CV, queste regioni erano in massima parte libere dal controllo Calishita, sebbene ancora circondate da territori ancora saldamente in mano all'impero. Ispirate da questa ribellione, le sommosse tra gli schiavi umani divennero comuni anche in altri territori Calishiti tra il -670 CV e il -370 CV. I clan furono costretti in numerose occasioni a difendere la propria indipendenza, e queste lotte culminarono nel -212 CV, con l'incoronazione del primo re di Tethyr.

Nel 27 CV ebbe inizio l'Età di Shoon, quando Qysar Amahl Shoon III ereditò le corone di Tethyr e di Calimshan, in gran parte per merito delle macchinazioni del suo bis-bisnonno. Nei secoli che seguirono, la lunga mano dell'impero si estese tutto intorno al Mare Scintillante, in profondità dentro lo Shaar e a nord dentro Amn. Gli eserciti di Qysar Shoon VII si spinsero a nord oltre i Picchi delle Nuvole, dove ad attenderli trovarono le armate del Cormyr, che a loro volta marciarono ad ovest e poi a sud penetrando nel cuore del Tethyr. Anche se né l'Impero di Shoon né il Regno del Cormyr rivendicarono formalmente il possesso della regione a nord dei Picchi delle Nuvole e ad ovest delle Montagne del Tramonto, le loro attività portarono nella regione vaste ondate di coloni e immigrati.

Dopo la caduta dell'Impero Shoon, i Tethyrian si sono diffusi lentamente nelle Terre Centrali Occidentali e a nord lungo il Mare delle Spade, colonizzando nuove terre e fondando potenti città-stato. Nel 467 CV, un folto gruppo di Tethyrian emigrò verso occidente nelle Isole Moonshae, dove si mescolarono alle tribù umane native, conosciute come gli Ffolk. Un'altra grande ondata di emigranti Tethyrian aiutò a fondare il regno di Phalorm nel 523 CV, dopo la caduta dei vecchi reami governati dagli Illuskan nella Costa della Spada Settentrionale ad opera delle sempre peggiori orde orchesche. Il Reame delle Tre Corone cadde nel 615 CV sotto gli incessanti assalti degli orchi e a causa della ritirata di nani ed elfi dall'alleanza. In seguito, la sua popolazione (in gran parte composta da Tethyrian) fondò Delimbiyran, il Regno dell'Uomo, nell'anno 616 CV. Anche Delimbiyran crollò nel 697 CV dopo l'estinzione della famiglia reale, ma gli staterelli minori che seguirono continuarono ad occupare per secoli la vallata inferiore del fiume Delimbiyr. Nel frattempo, i coloni Tethyrian si erano spinti verso nord lungo la valle del fiume Dessarin, raggiungendo infine le città che costituiscono oggi le Marche d'Argento.

L'aspetto più notevole della storia dei Tethyrian successiva al collasso dell'Impero Shoon è forse la totale assenza nei suoi annali di qualsiasi altro grande regno. Nemmeno Waterdeep, forse la città-stato più potente dominata da questo gruppo etnico, ha mai tentato di fondare un vero impero Tethyrian.

Atteggiamento mentale

I Tethyrian considerano la vita una lotta alla quale occorre sopravvivere per mezzo dei legami alla famiglia, al clan e alla tribù. Per un Tethyrian, il dono più prezioso è la libertà, e ridurre un altro in schiavitù è il più orrendo dei peccati. Anche se un individuo potrebbe difendere la propria libertà per mezzo dell'abilità con le armi o tramite l'accumulo di prestigio e ricchezze, questi sono semplicemente mezzi diversi per ottenere uno scopo immensamente più prezioso. La lealtà verso i parenti e i vicini e la generosità verso i bisognosi sono considerati benefici assai più duraturi dell'effimero favore della Dea Fortuna. Anche se sono ormai trascorse molte generazioni da quando la maggior parte dei Tethyrian vivevano nelle tribù, la tradizione culturale di lealtà per i propri cari è forte oggi come in passato. Se un Tethyrian è privo di parenti o clan, in giovane età la sua lealtà viene trasferita all'insediamento, alla gilda, alla compagnia, alla banda o un'altra organizzazione.

Di solito i Tethyrian intraprendono una vita di avventure nella speranza di raddrizzare un torto fatto alla famiglia, al clan o alla tribù, oppure perché sono in cerca della libertà necessaria per tracciare la propria rotta nella vita. Parecchi aspiranti avventurieri sono ispirati dalle storie dei leggendari eroi Tethyrian del passato, le cui imprese sono state tramandate per generazioni dai bardi itineranti. Un avventuriero Tethyrian preferisce sempre brandire una lama forgiata dai suoi antenati piuttosto che una appena costruita, e spendere la sua ultima moneta per ascoltare la ballata di un bardo anziché in un boccale di birra.

Personaggi Tethyrian

I bardi occupano una posizione importante e onorevole nella cultura Tethyrian, e molti di essi aspirano al rango di mastro bardo. Guerrieri e ladri sono comuni nelle regioni civilizzate, mentre i ranger prosperano nelle comunità dei fuorilegge. Anche i chierici, e in misura minore i druidi, sono abbastanza comuni, poiché nei secoli passati la mescolanza di culture ha prodotto una gran quantità di conflitti teologici. Maghi e stregoni sono altrettanto comuni, anche se solo raramente lavorano insieme. Monaci e paladini sono invece rari fra i Tethyrian, dal momento che il rispetto di un codice di condotta difficilmente resiste alla prova della lealtà di famiglia, clan e comunità tribale.

Classi di prestigio: Fin dalle loro lontane origini molte centinaia di anni fa, i Tethyrian hanno sempre avuto una tetra propensione per la magia d'ombra, per cui molti ladri diventano ombre danzanti. I ladri Tethyrian dominano anche in terre come Amn o le Terre Centrali Occidentali, per cui anche la carriera del ladro di gilda è piuttosto comune. Le vie dell'arcimago o del maestro del sapere sono invece entrambe allettanti per i maghi Tethyrian. Gli eroi Tethyrian di allineamento buono diventano spesso esploratori Arpisti, mentre quelli nativi del Cormyr servono frequentemente il loro regno come cavalieri dei Draghi Purpurei.

società dei Tethyrian

Anche se le culture della maggior parte dei gruppi etnici umani possiedono delle variazioni regionali, in quella dei Tethyrian queste variazioni sono assai più marcate che altrove. I Tethyrian che vivono nel Calimshan, nel Tethyr e nell'Amn hanno molto in comune con i loro vicini Calishiti. Similmente, i Tethyrian che vivono nel Nord hanno molto da spartire con la cultura Illuskan, e i Tethyrian delle Terre Centrali Occidentali esibiscono parecchi tratti in comune con i Chondathan che vivono ad oriente.

Ciononostante, la cultura Tethyrian fa sfoggio di un certo numero di caratteristiche esclusive. I Tethyrian danno la massima importanza alla libertà personale, e considerano regni e imperi con un potente grado di diffidenza. I ribelli dall'animo nobile sono molto ammirati nel folklore di questo popolo, il che fa sì che molti banditi comuni di discendenza Tethyrian si riferiscano a se stessi come a "combattenti per la libertà". I Tethyrian disprezzano le divisioni di classe che si basano sulla stirpe di una persona, poiché sono stati a lungo soggetti ai pregiudizi dei loro vicini Calishiti nel sud. D'altra parte, le divisioni di classe basate sulla ricchezza e sui risultati personali hanno un ruolo importante in numerose società Tethyrian.

A parte i bardi, tradizionalmente i Tethyrian non hanno accesso all'apprendimento sui libri, anche se quelli che lo intraprendono sono molto rispettati dai loro concittadini. L'infanzia è breve, e ci si aspetta che anche i bambini più piccoli diano il loro contributo alla vita quotidiana della famiglia. Gli adulti si guadagnano da vivere praticando lo stesso mestiere dei loro genitori, e molti di loro hanno un cognome che fa riferimento alla loro professione. I

vincoli famigliari, di clan e di tribù fanno sì che gli adulti si aiutino l'un l'altro, così gli anziani e coloro che non sono in grado di mantenersi si rivolgono alle famiglie in cerca di sostegno. Quando muoiono, i Tethyrian vengono sepolti rapidamente e con semplicità. Le persone scomparse vengono celebrate attraverso storie e canzoni, e il loro ricordo viene preservato e tramandato per mezzo delle arti dei bardi.

Al di fuori delle terre da loro dominate, i Tethyrian costituiscono normalmente una sottoclasse isolata, che è ben disposta verso gli altri ma tende a tenersi in disparte. I Tethyrian fanno poca resistenza nell'adottare le divinità, la lingua e i dialetti locali, ma i loro vincoli tradizionali verso altri Tethyrian tendono a isolarli dai vicini che non appartengono alla loro etnia. Di solito i Tethyrian si organizzano in estesi clan o gilde, finendo per dominare uno o due mestieri nella cultura che li circonda.

Linguaggio e istruzione

La maggior parte dei Tethyrian parla il Comune come lingua principale, solitamente in un dialetto musicale conosciuto come Calant, che è fortemente influenzato dall'Alzhedo ed è piuttosto popolare sulla Costa della Spada. L'alfabeto utilizzato è il Thorass. Dal momento che il Talfir e le lingue delle tribù occidentali originali scomparvero molto tempo fa, non esiste alcuna lingua "ancestrale" Tethyrian. Al contrario, i Tethyrian hanno sempre adottato il linguaggio parlato dall'ultima ondata di immigranti. Al giorno d'oggi, molti Tethyrian parlano il Chondathan, eredità dell'invasione mercantile venuta da est nei recenti secoli, anche se alcuni di loro lo sostituiscono con l'Illuskan o l'Alzhedo.

Tutti i personaggi Tethyrian sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, i popolani e i combattenti.

Magia e conoscenze dei Tethyrian

I Tethyrian possiedono forti tradizioni di incantatori arcani e divini. Le arti bardiche sono rispettate, e molti mastri bardi sono di ceppo Tethyrian. La natura variegata del retaggio di questo popolo ha inoltre prodotto numerosi stregoni. Similmente, la forte influenza delle culture Netheresi e Calishite riecheggiano nel gran numero di maghi Tethyrian, anche se la maggior parte di questi impara la propria arte attraverso un tradizionale rapporto maestro-apprendista, e non frequentando una scuola formalizzata.

Tradizione magica: I Tethyrian preferiscono gli incantesimi che proteggono la mente dalle influenze ostili, consentono di sfuggire all'imprigionamento e facilitano il viaggio, inclusi *anti-individuazione, capanna di Leomund, libertà di movimento, scopri il percorso* e *vento sussurrante*. Il sempre maggiore utilizzo della Trama d'Ombra in tutto il Faerûn è la reminiscenza di una tradizione Tethyrian chiamata magia Talfirian, che risale al regno di Verraketh Talember, il Re delle Ombre. I canti Talfirian (descritti nell'appendice) sono ancora oggi conosciuti e utilizzati dai bardi Tethyrian.

Incantesimi esclusivi: Molti incantesimi arcani e divini oggi di uso comune furono creati dai Tethyrian, anche se la loro scoperta viene spesso attribuita ad altre culture. Un incantesimo ancora poco conosciuto al di fuori della popolazione Tethyrian è *corona d'ombra di Verraketh* (descritto nell'appendice).

Oggetti magici dei Tethyrian

I Tethyrian mostrano una preferenza per gli oggetti magici che facilitano la sopravvivenza durante i lunghi viaggi, permettono il movimento silenzioso, fanno da scudo contro le magie divinatorie e ammaliatrici e consentano di sfuggire ai catturatori. Le armi a lama sono comunemente costruite con le capacità speciali di affilata, distanza e fiammeggiante, mentre quelle contundenti ricevono spesso le capacità speciali di distruzione, sacra e tocco fantasma, rispecchiando il pericolo sempre presente rappresentato da troll e orde di non morti che scaturiscono dagli innumerevoli campi di battaglia disseminati nelle terre dominate dai Tethyrian. Le armature sono tipicamente infuse delle capacità speciali di ombra, movimento silenzioso e tocco fantasma, riflettendo ancora una volta l'onnipresente minaccia dei non morti, nonché la lunga storia dei patrioti Tethyrian che utilizzarono tattiche di guerriglia contro gli eserciti invasori.

Oggetti magici comuni: *Anelli dello scudo mentale, cappelli del camuffamento, cucchiai di Murlynd, ferri della velocità* e *vesti della fuga*. Questi oggetti sono prevalenti nelle terre dei Tethyrian e possono essere acquistati con uno sconto del 10% in qualsiasi grande città del Tethyr, dell'Amn o delle Terre Centrali Occidentali.

Oggetti magici iconici: Dal momento che i Tethyrian hanno sempre preferito adottare i dispositivi magici delle altre culture piuttosto che inventare i propri, ci sono pochi oggetti magici esclusivamente Tethyrian, che non siano di origine Calishita, Chondathan, Illuskan o Netherese. Quelli che esistono tendono ad essere variazioni di forma di oggetti piuttosto diffusi, come quelli elencati sopra. Forse l'oggetto magico più facilmente riconducibile a questo gruppo etnico è la *statuina del potere meraviglioso* (*aquila di quarzo blu*), assai apprezzata sia dai carovanieri che dai banditi Tethyrian (descritta nell'appendice).

Divinità dei Tethyrian

Il vero e proprio crogiolo etnico rappresentato dalla cultura Tethyrian ha fatto sì che la maggior parte delle divinità del pantheon Faerûniano siano adorate anche nelle terre occupate dalla gente di questa etnia. Si ritiene che Tempus fosse originariamente un dio Talfirian che sconfisse il dio Netherese Targus (Garagos). I profughi Netheresi portarono con loro le fedi di Amaunator (rinato come Lathander), Chauntea, Talos, Mystryl (rinata come Mystra), Selûne e Shar. Gli invasori Illuskan introdussero i culti di Auril, Mielikki e Oghma. Gli eserciti Calishiti portarono gli insegnamenti di Ilmater e Tyr. Al seguito dei mercanti Chondathan giunsero i chierici di Deneir, Helm e Waukeen. Sono poi nate nuove divinità, e anche queste sono state adottate, come Cyric, Kelemvor e Siamorphe. Altre divinità che godono di un gran numero di fedeli Tethyrian includono Eldath, Milil, Shaundakul e Torm. Sei delle chiese più importanti nei territori Tethyrian sono quelle di Cyric, Helm, Ilmater, Kelemvor, Oghma e Siamorphe.

Siamorphe è una dea Tethyrian, adorata principalmente a Waterdeep, a Baldur's Gate e nel Tethyr. L'influenza della sua chiesa è cresciuta e si è affievolita numerose volte in passato, a seconda delle ondate di idealismo e di cinismo che hanno attraversato la nobiltà, ma al giorno d'oggi l'astro di Siamorphe è in ascesa. La chiesa del Diritto Divino è più popolare fra gli esponenti della nobiltà, sebbene Siamorphe sia anche considerata una dispensatrice di giustizia da parte dei popolani comuni.

Rapporti con le altre razze

I Tethyrian stimano molto i Popoli Orgogliosi (elfi e nani), con un rispetto che sconfina nella riverenza, poiché il folklore Tethyrian contiene delle storie che risalgono all'epoca in cui i loro antenati vivevano all'ombra dei grandi imperi elfici e nanici. Nel Tethyr, però, dove i Tethyrian e gli elfi entrano ancora oggi regolarmente in contatto, il Popolo Fiero viene considerato con una certa misura di diffidenza e ostilità. I Tethyrian vanno molto d'accordo con gli halfling, e ciò si riflette nel gran numero di componenti del Popolo Piccolo che abita nelle terre occupate dai Tethyrian, e nella loro storia condivisa di migrazioni verso nord lungo la Costa della Spada, per sfuggire alle grinfie del Calimshan.

I Tethyrian sono indifferenti nei confronti degli gnomi, e non badano molto al Popolo Dimenticato, anche se quest'ultimo vive

nelle loro terre in numero relativamente grande. Le opinioni dei Tethyrian riguardo a tiefling e mezzorchi sono assai divise. I Tethyrian che vivono a nord dei Picchi delle Nuvole e hanno dovuto combattere innumerevoli orde e la progenie infernale del Castello Dragonspear odiano chiunque abbia sangue mostruoso nelle vene, mentre i Tethyrian meridionali li considerano con comprensione, limitandosi a situarli nelle classi inferiori secondo la prospettiva Calishita. I genasi sono invece visti con diffidenza, considerati non migliori dei Calishiti adoratori di geni, mentre gli aasimar sono spesso scambiati per elfi o mezzelfi.

Per quanto riguarda le altre culture umane, i Tethyrian considerano gli Illuskan troppo bellicosi e i Chondathan eccessivamente avidi, ma generalmente vanno abbastanza d'accordo con entrambi questi gruppi etnici, se si trovano ad abitare nelle loro vicinanze. I Mulan sono detestati perché schiavisti, anche se quest'ultimo appellativo è riferito più precisamente ai Thayan. Il vero odio è riservato ai Calishiti, in un'inimicizia che è il prodotto di secoli di discriminazione e schiavitù delle varie tribù Tethyrian da parte di quel popolo. Le altre culture sono per lo più sconosciute nelle terre abitate dai Tethyrian, ma gli immigranti umani, non importa quanto siano esotici, sono sempre accolti con benevolenza e successivamente assimilati nell'arco di una generazione o due.

Illustrazione di Dennis Cramer

Equipaggiamento dei Tethyrian

Attraverso secoli di assimilazione, i Tethyrian hanno adottato le migliori armi, armature e altro equipaggiamento delle altre culture. Di conseguenza, le liste dell'equipaggiamento presentate nel *Manuale del Giocatore* possono essere considerate come lo standard della cultura Tethyrian. Esistono comunque variazioni regionali; i Tethyrian del sud preferiscono armi, corazze ed equipaggiamento Calishita, quelli del nord apprezzano l'equipaggiamento di origine Illuskan e quelli che vivono lungo le coste occidentali del Mare delle Stelle Cadute seguono le mode della cultura Chondathan.

Armi e armature

Nonostante l'adattamento alle condizioni locali, i Tethyrian mostrano comunque delle preferenze in fatto di armi e armature. Le armi preferite includono lame di ogni tipo (più grandi sono e meglio è... non per nulla la chiamano "Costa della Spada"), lance, mazze e archi corti (adottati dai Calishiti, che a loro volta li copiarono dagli elfi). I Tethyrian indossano abitualmente l'armatura più pesante che si possa portare per svolgere un determinato compito, da giachi di maglia e buckler ad armature complete chiodate e scudi di acciaio grandi. In misura ancora maggiore rispetto alla gran parte delle culture umane, i Tethyrian vantano una forte tradizione cavalleresca, e il tipico soldato Tethyrian combatte a cavallo.

Animali domestici

I Tethyrian hanno un debole per i cani, e in particolare per quelli allevati per la pastorizia, la caccia o il lavoro. Falchi e furetti di palude (da considerare come donnole) sono comunemente impiegati per la caccia, e spesso svolgono le mansioni di famigli. Anche i corvi sono apprezzati come famigli o animali da compagnia, specialmente nelle vicinanze dell'Alta Brughiera.

I cavalli sono particolarmente apprezzati dai Tethyrian come cavalcature o animali da tiro. Quando vanno in guerra, le cavalcature sono di solito dotate dello stesso tipo di corazza che protegge il loro cavaliere. Le cavalcature alate (specialmente grifoni, ippogrifi e pegasi) sono altrettanto ricercate, e spesso le si trova in vendita nella città di Iriaebor.

Corona d'ombra di Verraketh

Altri gruppi etnici umani

Faerûn ospita dozzine di nazionalità ed etnie diverse oltre ai cosiddetti gruppi etnici principali umani. Molti altri popoli sono scomparsi nelle nebbie del tempo, ricordati solo da pochi ruderi sparsi, pergamene ammuffite coperte di scarabocchi indecifrabili, o forse dall'eredità di un incantesimo arcano o di qualche dio dimenticato.

Umano, Bedine

I Bedine sono nomadi dell'Anauroch, che emigrarono dallo Zakhara per mezzo di un portale poco dopo la caduta di Netheril nel -339 CV, mescolandosi a una manciata di superstiti Netheresi. I Bedine conservarono la lingua parlata dei loro antenati, il Midani, ma persero completamente la conoscenza della sua forma scritta. Secoli più tardi, i mercanti delle terre vicine andarono alla loro ricerca e li introdussero all'uso dell'alfabeto Thorass. I Bedine adottarono gli dei Netheresi, e continuano ancora oggi ad adorare At'ar (Amaunator, una divinità morta Netherese rinata con il nome di Lathander), Elah (Selûne), Kozah (Talos), N'asr (alcuni dicono che

si tratti di Cyric, altri Kelemvor), Shaundakul (in realtà Beshaba) e molte altre divinità minori. I Bedine si trovano principalmente nelle distese sabbiose meridionali del Deserto dell'Anauroch, nella regione conosciuta come la Spada.

umano, chultan

Le Giungle di Chult fanno da casa a un popolo di umani alti e con la pelle nera come l'ebano, emigrati a nord nella penisola Chultan millenni fa da una grande isola nei mari del sud di Abeir-Toril, a sud-est di Maztica e a sud-ovest di Zakhara. Duemila anni fa esistevano molte tribù nel Chult, sebbene i Chultan e gli Eshowe fossero le più forti e influenti. Fra 1800 e 1500 anni fa infuriò una guerra sanguinosa tra i Chultan e gli Eshowe, che ebbe termine solo quando il secondo gruppo venne sterminato. Gli Eshowe furono distrutti dopo aver evocato una grande malvagità, un male conosciuto con il nome di Gigante d'Ombra, con l'intenzione di scatenarla contro i loro nemici, ma l'entità gli si rivolse contro dopo essere stata respinta dai difensori Chultan. Nei secoli che seguirono, privi di qualsiasi rivale, i Chultan assimilarono gran parte delle altre tribù della penisola formando una singola cultura, con un linguaggio comune e una struttura sociale grosso modo uniforme.

I Chultan, che parlano la lingua omonima, adottarono l'alfabeto Draconico prima della fondazione di Mezro e lo diffusero nelle altre tribù della loro etnia. Il dio più importante dei Chultan è Ubtao, che si dice che migliaia di anni fa abbia condotto i loro antenati fino alla penisola che ora chiamano casa, e che abbia fondato la grande città di Mezro nel -2637 CV. Gli ultimi superstiti degli Eshowe adorano invece Eshowdow, un'ombra oscura di Ubtao corrotta da Shar.

umano, durpari

I Durpari sono gli abitanti relativamente bassi e con la pelle scura di Durpar, Estagund, Veldorn e della Dorata Var. I Durpari hanno vissuto lungo le rive delle Acque Dorate fin dai tempi dell'ascesa dell'impero Imaskari. La caduta di Imaskar accelerò anche il crollo dei regni Durpari, a cui seguirono duemila anni di barbarie. Durante questo periodo, i Mulan del Mulhorand massacrarono spesso o ridussero in schiavitù le tribù Durpari. Nel -623 CV, lungo le coste delle Acque Dorate fu fondato il primo regno Durpari dai tempi della caduta di Imaskar, poiché l'influenza Mulan sulla regione si era indebolita a causa della minaccia rappresentata da Narfell e Raumathar. Con l'eccezione dell'Estagund, che nel 551 CV fu per un breve periodo conquistato dagli eserciti di Dambrath durante il regno di Reinhar I, da allora i Durpari sono sempre rimasti indipendenti, commerciando pacificamente tra loro e con i loro vicini.

I Durpari parlano la lingua omonima, derivata da una mescolanza di Draconico, Mulhorandi e Rauric, e utilizzano l'alfabeto Thorass importato dall'occidente. I Durpari venerano un piccolo pantheon di divinità conosciute collettivamente come gli Adama, che si ritiene includa Selûne, Oghma, Gond, Torm e Waukeen.

umano, ffolk

I nativi che abitano nelle Isole Moonshae chiamano se stessi i Ffolk, anche se al giorno d'oggi restano solo poche e sbiadite vestigia delle tribù umane originali che portavano questo nome. Oggi, i Ffolk sono essenzialmente un gruppo isolato di Tethyrian, i discendenti della grande ondata migratoria che provenne dalle Terre Centrali Occidentali nel 467 CV. I Ffolk originali avevano già dovuto cedere agli Illuskan le Moonshae settentrionali secoli prima dell'arrivo dei Tethyrian, e tuttavia ancora oggi i Ffolk considerano gli Illuskan i veri invasori.

A differenza dei loro cugini del continente, i Ffolk Tethyrian parlano l'Illuskan, ma usano ancora l'alfabeto Thorass. Sono governati da una potente setta di druidi.

umano, gur

I Gur, conosciuti anche come i "Figli di Selûne" o "il popolo della grande strada", sono i nomadi delle Terre Centrali Occidentali. Quasi tutti i Gur sono membri di estesi nuclei famigliari che viaggiano insieme in carovane raffazzonate e vagano da un insediamento all'altro vendendo oggetti di bassa qualità e svolgendo lavori saltuari. Altri invece si sono stabiliti nei quartieri più poveri di città come Baldur's Gate, Elturel e Iriaebor, dove lottano per sopravvivere di fronte ad antichi pregiudizi. Fra i pochi eruditi che hanno studiato la loro cultura, i Gur sono considerati principalmente di discendenza Rasemi. Sebbene si siano evidentemente mescolati con i rappresentanti di altri gruppi etnici, assomigliano molto ai nativi del Rashemen. Dal momento che alcune tracce di documenti che risalgono all'erezione della Pietra Verticale fanno menzione dei nomadi Gur, si ritiene che essi siano fuggiti dalla loro terra nativa durante o immediatamente dopo la cataclismica battaglia tra le armate di Narfell e Raumathar.

I Gur, ossessionati dall'onore e parlanti tra loro un antico dialetto del Rashemi, utilizzano l'alfabeto Thorass e parlano il Chondathan quando si rivolgono agli estranei. Molti dei Figli di Selûne sono oracoli insolitamente dotati, e trovano impiego come indovini o divinatori. Oltre alla dea della luna, molti Gur dalle inclinazioni profetiche adorano Savras. La loro adorazione segreta potrebbe in larga parte giustificare la sopravvivenza della sua fede durante i molti anni di prigionia del dio.

umano, halruaan

Durante la caduta dell'antico impero di Netheril, la maggior parte degli abitanti di quella terra fuggì verso occidente cercando rifugio dagli incantesimi dei phaerimm, colonizzando il Nord. Ma una parte della popolazione di Netheril, guidata dall'arcimago Raumark, fuggì lontano verso il sud per mezzo di grandi navi volanti. I seguaci di Raumark colonizzarono il bacino riparato di Halruaa, mescolandosi alla scarsa popolazione Tashalan che abitava nella regione. Qui essi fondarono il reame magocratico di Halruaa, determinati a non ripetere gli errori dei loro antenati. Le tracce della cultura Netherese sono forti nell'Halruaa, e includono l'alfabeto Draconico un tempo utilizzato dalle genti che parlavano Netherese e Loross. La lingua Halruaan è semplicemente una versione moderna del Netherese antico. Tuttavia, l'adorazione del pantheon Netherese si è gradualmente evoluta nella venerazione di divinità come Mystra e Azuth, e in misura molto minore Savras e, più recentemente, Velsharoon.

Di recente nella storia di Halruaa, una piccola banda di dissidenti adoratori di Leira, dea delle illusioni, emigrò verso ovest fino alla lontana isola di Nimbral. Anche se i due regni condividono l'amore per la magia e la lingua Halruaan, le interazioni fra i loro popoli sono scarse. La chiesa di Leira era la religione di stato di Nimbral prima del Periodo dei Disordini, ma lo stato attuale delle pratiche religiose nella Terra della Caccia Volante è sconosciuto.

umano, imaskari

Gli Imaskari sono i leggendari abitanti delle terre ora fagocitate dal Deserto di Raurin e dalle Pianure della Polvere Purpurea. Denigrati dai Mulan, gli artefici di Imaskar furono maghi possenti che costruirono grandi portali verso altri mondi, allo scopo di importare migliaia di schiavi da lontani piani dimensionali. Degli Imaskari si sa poco, a parte quello che i Mulan hanno deciso di preservare dei loro antichi padroni. A un certo punto, l'Impero Imaskari dominava su un'estensione di territorio che andava dalla Desolazione Sconfinata fino alle Acque Dorate, e dal Mare di

Alamber alle frontiere stesse di Kara-Tur. Ruderi incredibilmente antichi nelle Pianure della Polvere Purpurea potrebbero certamente essere i resti delle città degli Imaskari.

Gli Imaskari parlavano il Roushoum, un precursore di linguaggi variegati come il Durpari, la famiglia del Rauric (Chessentan, Mulhorandi e Untheric), il Raumvira e i diversi dialetti del Tuigan. L'alfabeto del Roushoum oggi non è più utilizzato da nessuno, e se ne trovano delle tracce soltanto su alcuni antichi artefatti e sulle mura delle rovine Imaskari.

Umano, Lantanna

I Lantanna abitano le isole di Lantan, Suj e Orlil situate al largo della costa nord-occidentale della penisola di Chult. Famosi per i loro grandi occhi verdi, i capelli ramati e la pelle del colore della pergamena, i Lantanna sono raramente incontrati al di fuori delle loro isole native, eccetto che a bordo delle navi mercantili. Essi commerciano con le città sulle coste del Mare Senza Tracce spingendosi a nord fino a Neverwinter, sul Mare Scintillante arrivando ad est fino a Lapaliiya, e sul Grande Mare giungendo ad est fino ad Halruaa. La terra nativa della maggior parte dei Lantanna è naturalmente la nazione di Lantan, chiamata così per la più grande delle isole da essa dominate.

I Lantanna parlano Lantanese, e usano l'alfabeto Draconico usato dalla maggior parte delle culture discese da Netheril. Dal momento che non si crede assolutamente che anche Lantanna discenda dall'antico Netheril, alcuni eruditi sospettano che a introdurre questo alfabeto nella loro cultura debbano essere stati i primi mercanti Halruaan o Timbrali. La religione di stato di Lantan è la fede di Gond, e molti ritengono che siano stati i Lantanna a introdurre il Portatore di Meraviglie nel pantheon Faerûniano.

Umano, Maztican

Maztica è una terra lontana che si estende ad ovest di Faerûn, ancora più distante della favolosa Evermeet. Gli esploratori Tethyrian provenienti dall'Amn hanno scoperto Maztica soltanto poco più di dieci anni fa, e oggi gli immigranti di ceppo Maztican vivono in piccoli numeri in Amn, Baldur's Gate e Waterdeep. I Faerûniani considerano un gruppo omogeneo tutti gli abitanti di Maztica, ma in realtà esistono almeno sette diverse etnie umane in quella terra: gli Azuposi, i Metahel, i Nahopaca, i Nexalan, i Payit, il Popolo Cane e il Popolo Verde.

I Nexalan sono l'unico gruppo ad aver viaggiato ad est fino al Faerûn, quindi tutti i Maztican che vivono lì parlano il Nexalan, la lingua delle nazioni di Pezelac, Huacli, Kultaka e Nexal. La lingua Nexalan viene resa in forma scritta per mezzo dell'alfabeto Draconico. I Nexalan sono relativamente alti, con corporature magre e slanciate e facce angolose prive di barba. Il colore della pelle dei Nexalan è generalmente bronzo-rossiccio.

Umano, Nar

Discendenti dai superstiti della cataclismica distruzione di Narfell, il popolo dei Nar è costituito da circa una ventina di tribù nomadi che abitano le aride praterie ad est delle Vette del Gigante e a nord del Bosco di Rawlins. Ulteriori dettagli della storia di questo gruppo etnico si possono trovare nella descrizione dei Damaran e dei Rashemi.

I Nar sono bassi e tarchiati, con la pelle scura e abbronzata e capelli dritti neri come le piume di corvo, portati di solito lunghi fino alle spalle. Sono fra i migliori cavallerizzi dell'intero Faerûn, nonché i famosi allevatori del leggendario cavallo pesante Nar. Sebbene un tempo parlassero il Narfelli, una lingua dimenticata con forti influenze dell'Abissale, i Nar utilizzano oggi la lingua Damaran, diffusa nelle terre vicine al Golfo di Easting, e più stentatamente il Comune. Poiché gran parte dei Nar possono essere considerati dei barbari, solo pochi tra loro sanno leggere e scrivere, ma quelli che ne sono capaci usano le rune Dethek adottate dagli utilizzatori del Damaran.

Umano, Netherese

Tra tutti gli umani che costruirono le antiche civiltà di Faerûn, i più conosciuti e più influenti furono probabilmente i Netheresi dell'antico impero di Netheril. Netheril fu fondato nel -3859 CV dagli umani con la pelle chiara e i capelli scuri che vivevano lungo le spiagge del Mare Stretto, uno specchio d'acqua oggi scomparso e sepolto sotto le sabbie dell'Anauroch. Al momento del suo massimo fulgore, Netheril comprendeva tutte le terre ora sepolte sotto l'Anauroch, con colonie che si spingevano a occidente fino al Mare Senza Tracce, e meravigliose città volanti che fluttuavano in alto sopra terre lontane. Le città del Mare Stretto divennero note come Basso Netheril, mentre la civiltà delle nuvole fu chiamata Alto Netheril, famoso per le sue magie dalla potenza mai eguagliata.

Anche se tutti i Netheresi usavano l'alfabeto Draconico, la lingua del Basso Netheril e dei popolani comuni dell'Alto Netheril era il Netherese, mentre i nobili dell'Alto Netheril parlavano il Loross. Entrambi i gruppi rendevano omaggio allo stesso pantheon, che includeva divinità come Amaunator (Lathander), Jannath (Chauntea), Jergal, Kozah (Talos), Moander, Mystryl (Mystra), Selûne, Shar e Targus (Garagos). L'influenza del clero era molto superiore nel Basso Netheril che nelle città volanti degli arcanisti.

L'Alto Netheril collassò dopo che Karsus distrusse Mystra nel -339 CV, e delle antiche città fluttuanti se ne salvarono solo quattro. Tre di queste (Anauria, Asram e Hlondath) furono salvate dall'influenza di Mystra e atterrarono senza pericolo appena ad ovest di quelle che oggi sono chiamate le Montagne della Bocca del Deserto, dove diedero vita ai loro omonimi regni di superficie. Asram cadde vittima di un'epidemia diffusa dalla dea Talona nel -33 CV; Anauria crollò sotto l'assalto di un'orda orchesca nel 111 CV, e Hlondath venne consumata dalle sabbie dell'Anauroch e abbandonata nel 329 CV. Gli abitanti di questi "stati Netheresi superstiti" dell'est finirono per emigrare a sud verso il Cormyr e ad est verso la regione del Mare della Luna. I loro discendenti furono in massima parte assorbiti dalla fiorente cultura Chondathan delle Terre Centrali Occidentali, e sono oggi conosciuti come Chondathan settentrionali o come Vaasan.

La caduta del Basso Netheril ebbe meno a che fare con la Follia di Karsus e più con i sempre più micidiali incantesimi assorbi-vita dei phaerimm. Con l'intensificarsi della velocità della desertificazione, iniziata intorno al -461 CV, quasi tutti gli abitanti del Basso Netheril emigrarono gradualmente verso occidente. Molti studiosi dividono in due gruppi gli emigranti Netheresi diretti ad ovest. Il gruppo sud-occidentale fondò reami nelle valli delle Acque Tortuose e del Fiume Chionthar, mentre il ramo nord-occidentale formò delle isolate città-stato sparse lungo la Frontiera Selvaggia. Tra i discendenti di entrambi i gruppi esistono oggi ben poche tracce della cultura Netherese, poiché tutti e due furono più tardi assorbiti dagli immigranti provenienti da oltre il mare ad ovest (gli Illuskan) o dalle tribù native della regione (i Tethyrian).

Si ritiene che al giorno d'oggi sopravvivano ancora quattro piccoli gruppi di Netheresi purosangue. Si ritiene che i Mandriani Palustri della Palude Marlontano siano i discendenti di Anauria che non furono mai assorbiti dagli abitanti Chondathan del Cormyr. I barbari Tunlar delle Pianure di Tun sono creduti essere i discendenti dei barbari Rengarth (cugini dei Bassi Netheresi) del Netheril meridionale, mentre si dice che i barbari nomadi della Prateria a nord del Mare della Luna siano i discendenti dei barbari Angardt del Netheril settentrionale (anche questi cugini dei Bassi Netheresi). Infine, la quarta città volante dell'Alto Netheril, conosciuta come Shade, sopravvisse alla caduta del suo impero scomparendo nel Piano delle Ombre. Shade riapparve nel 1372 CV, dopo intere generazioni di guerra contro i malaugrym in quella dimensione oscura. La città giace ora sulla costa settentrionale del Mare d'Ombra, che un tempo era conosciuto come la Depressione della Sete.

Umano, Raumviran

Discendenti dagli abitanti del grande impero di Raumathar, i Raumviran conservano ben poco della loro antica gloria. La loro storia è descritta nelle sezioni dedicate ai gruppi etnici Rashemi e Damaran.

Al giorno d'oggi, i Raumviran sono concentrati lungo le sponde del Lago delle Nebbie e nella città di Almorel. Fisicamente, i Raumviran mostrano una marcata rassomiglianza con i Rashemi, indicativa dei secoli di stretti rapporti fra queste due popolazioni. Anche se in media sono più alti dei loro vicini occidentali, i Raumviran sono generalmente robusti e muscolosi, con occhi scuri e folti capelli neri. Generalmente i Raumviran sono di carnagione più chiara dei Rashemi, prova del significativo influsso del sangue Sossrim risalente all'apice del loro impero da lungo tempo scomparso.

I membri di questo gruppo etnico parlano il Raumvira, una lingua strettamente imparentata con il Rashemi, il Nanico e un dialetto settentrionale dell'Imaskari. I Raumviran usano l'alfabeto di rune Dethek insegnato loro dai nani Siremun dei Picchi di Fuoco, una catena montuosa ad est del Lago delle Nebbie, prima della fondazione di Raumathar.

Umano, Shaaran

Nelle praterie dello Shaar vivono delle tribù nomadi di umani dal volto allungato e con la pelle gialla. Conquistati dagli eserciti del Calimshan all'apice dell'Impero Shoon, dopo la sua caduta gli Shaaran delle praterie orientali ritornarono al loro stile di vita nomade, mentre quelli che vivevano lungo le coste del Mare Scintillante e del Lago dei Vapori si stabilirono nelle città e fondarono regni come Lapaliiya e i sempre cangianti Regni di Confine. Oggi, gli Shaaran si possono trovare ad ovest fino nel Calimshan, e a nord fino al Golfo di Vilhon. Anche gli abitanti di Sespech sono per lo più di ceppo Shaaran, portati a nord secoli fa per servire nelle armate di Jhaamdath.

Chi parla il Shaaran usa un alfabeto di rune Dethek, diffuso dai nani mercanti della Grande Crepa prima dell'ascesa dell'Impero Shoon. Se un pantheon Shaaran è davvero mai esistito, venne assorbito tanto tempo fa dalle più potenti culture Jhaamdath e Calishita. Esistono ben poche testimonianze della cultura Shaaran antecedenti alla sua assimilazione da parte delle sue cugine più forti, poiché gli Shaaran hanno sempre osservato uno stile di vita nomade e una trasmissione della storia esclusivamente orale.

Umano, Shou

Gli Shou sono solo uno dei molti gruppi etnici che popolano il lontano Kara-Tur, pur essendo il più numeroso e il più potente. Simili per aspetto ai Tuigan, sono di pelle giallo-bronzea, con i capelli neri e i lineamenti larghi e appiattiti. Al suo apice, l'impero Shou si estendeva nell'occidente fino ad arrivare alla costa orientale del Lago Stellalucente. Oggi, i mercanti Shou si vedono raramente ad ovest del Semphar, anche se il loro imperatore ha recentemente aperto un'ambasciata ad Elversult e ha fatto uso di un portale delle dimensioni di una nave che si apre da qualche parte sul Mare delle Stelle Cadute. Gli Shou adorano un pantheon di divinità conosciute come la Burocrazia Celestiale, e per rappresentare in forma scritta la loro lingua usano l'alfabeto Draconico.

Umano, Sossrim

I Sossrim sono gli abitanti del lontano Sossal, una terra gelata che si trova tra il Grande Ghiacciaio e il Grande Mare Ghiacciato. Con la pelle bianca come la neve e i capelli del bel colore argentato di una stalattite di ghiaccio, i Sossrim si sono adattati completamente al loro ambiente artico. Parlano il Damaran e usano le rune Dethek. Si ritiene che venerino le divinità del pantheon Faerûniano, anche se sembra essere predominante il culto di un aspetto relativamente benigno di Auril.

Durante le Guerre del Portale Orchesco, i Sossrim combatterono insieme ai Raumviran e i Rashemi negli eserciti di Mulhorand. Dopo la sconfitta dei seguaci di Gruumsh, i Sossrim si ritirarono nelle loro terre nel nord, dove fondarono il remoto regno di Sossal. I Sossrim caddero brevemente sotto il dominio di Raumathar nel suo momento di massima espansione, ma da allora hanno conservato la propria indipendenza. Prima della ritirata del Grande Ghiacciaio, i mercanti Sossrim arrivavano a sud fino all'Impiltur settentrionale, ma oggi si spingono raramente al di là del Vaasa o delle propaggini settentrionali di Damara, Narfell e Rashemen.

Umano, Talfir

Documenti elfici risalenti alle Guerre delle Corone parlano di una tribù umana dalla pelle chiara e i capelli scuri, che viveva nel cuore della grande foresta di Shantel Othreier. I Talfir furono i primi abitanti umani della vallata del fiume Chionthar, nelle Terre Centrali Occidentali. Parlavano il Talfiric, una lingua umana da tempo scomparsa basata sull'alfabeto Draconico, e sparirono gradualmente più di mille anni fa, con la loro cultura sopraffatta dai profughi del Basso Netheril, dai coloni Calishiti provenienti dal sud e da quelli Chondathan che arrivavano dalla Costa del Drago. Si ritiene che diverse divinità del pantheon Faerûniano fossero originariamente adorate dai Talfir, compreso Tempus, che sconfisse il dio della guerra dei Netheresi.

I Talfir hanno lasciato ben poco a livello di rovine o artefatti, sebbene Iriaebor sorga proprio sopra l'antica cripta del monarca Talfir conosciuto come Verraketh il Re delle Ombre, maestro indiscusso della magia delle ombre. I ruderi di Talis, una città Talfir in rovina, si trovano lungo gli argini del Fiume Remoto, nelle profondità dell'omonimo bosco.

Umano, Tashalan

Innumerevoli migliaia di anni fa, la tribù umana della penisola Chultan, ora conosciuta come Tashalan, fu ridotta in schiavitù dalla Razza Creatrice dei sauri. Come tutte le cose, la civiltà saurica alla fine decadde e crollò, e i suoi schiavi umani ottennero la libertà. Tuttavia, molti membri di questa razza dai capelli neri e dalla pelle olivastra si misero ad adorare i serpenti che un tempo furono i loro padroni, portando all'ascesa degli yuan-ti. Altri, però, si allontanarono dai loro foschi padroni, cercando di forgiare il proprio destino nella penisola tra il Mare Scintillante e il Grande Mare.

Oggi la cultura Tashalan è largamente confinata alla parte centrale della penisola Chultan e all'isola di Tharsult. Nel corso dei secoli, le tribù Chultan cacciarono i Tashalan dalle Giungle di Chult, gli Halruaan e i Dambrathan assimilarono le culture native Tashalan di quelle terre, e gli yuan-ti ridussero in schiavitù i Tashalan che osarono sfidarli per il controllo delle Giungle Nere e quelle di Mhair. Quasi tutti i Tashalan sono nativi di Tashalar o dei reami di Samarach, Thindol o Tharsult. I mercanti Tashalan si possono trovare nel Calimshan, nelle città sulla costa del Lago dei Vapori e a Lapaliiya, come anche nell'Halruaa, nel Dambrath e nel Luiren.

I Tashalan parlano la lingua omonima, che fa uso dell'alfabeto runico Dethek. Adorano sia il pantheon Faerûniano che gli dei degli yuan-ti, e i culti di Talona e Savras sono i più seguiti.

Umano, Tuigan

Le tribù nomadi della Desolazione Sconfinata e del Deserto di Quoya sono conosciuti come Tuigan, anche se questo nome non

designa che una delle quindici tribù che vagano per le terre desolate che si estendono tra Faerûn e Kara-Tur. Imparentati da vicino con gli abitanti di Kara-Tur, i membri delle tribù Tuigan hanno la pelle gialla e volti larghi con i lineamenti appiattiti. Ogni tribù possiede il proprio dialetto, derivato in misura variabile dagli antichi imperi di Shou, Raumvira e Imaskari, ciascuno dei quali conquistò o estese la propria influenza sulla Desolazione Sconfinata nel suo periodo di massima espansione. Le tribù della Desolazione Sconfinata adottarono l'alfabeto Thorass secoli fa, assimilandolo dai mercanti diretti verso est lungo la Via Dorata verso Kara-Tur. Si crede che le tribù adorino Akadi, la divinità elementale dell'aria, e Grumbar, la divinità elementale della terra, come anche tutta una serie di totem animali (tra i quali il Cavallo e la Tigre).

Dai tempi della sconfitta della grande orda Tuigan nel 1360 CV, i membri della tribù Tuigan si sono stabiliti in piccole comunità nelle terre occidentali come Semphar, Thay, Thesk, Narfell e Rashemen, ed è questo gruppo di immigrati quello meglio conosciuto dagli abitanti di Faerûn.

Umano, Turami

Dopo che i loro dei accelerarono la caduta dell'Impero Imaskari nel -2448 CV, la razza di schiavi nota come Mulan emigrò verso ovest sulle coste del Mare di Alamber. Questa migrazione ebbe anche l'effetto di spodestare i nativi Turami, che furono spinti verso occidente lungo le coste del Mare delle Stelle Cadute fino a che non raggiunsero il bacino costiero oggi conosciuto come Turmish. Generalmente alti e muscolosi, con la pelle nera come il mogano, i volti appiattiti e i capelli ricci, i Turami sono gli abitanti più numerosi del Turmish, ma formano popolazioni di minoranza anche nel Chessenta, nell'Unther e nel Mulhorand.

I Turami parlano il Turmic, e adottarono l'alfabeto Thorass dai mercanti Calishiti e Chondathan. Non esiste alcuna prova storica che suggerisca l'esistenza di un pantheon Turami diverso da quello Faerûniano comunemente adorato al giorno d'oggi, anche se ciò non si può escludere completamente. La costituzione del Turmish, la patria della maggior parte dei Turami, può essere fatta risalire alla fondazione di Alaghôn, nel -37 CV.

Umano, Ulutiun

Anche se gli Ulutiun abitano da lungo tempo le distese polari del Faerûn, questi umani bassi, con i capelli scuri, le facce larghe e la pelle marrone chiaro sono in realtà degli immigrati provenienti dalle regioni artiche di Kara-Tur, e che migliaia di anni fa si trasferirono verso occidente attraversando la calotta polare. Gli Ulutiun parlano l'Uluik, una lingua che ha acquisito una forma scritta solo in tempi recenti basandosi sull'alfabeto Thorass. Si dividono in due gruppi principali.

Il Mare del Ghiaccio Mobile, il Picco di Ghiaccio e la Pista Ghiacciata (come sono talvolta chiamate le distese gelate della Costa della Spada dell'estremo nord) sono il territorio dei Cacciatori dei Ghiacci, il gruppo di Ulutiun che vive più ad occidente. Creduti antecedenti addirittura all'arrivo dei Netheresi e degli Illuskan, i Cacciatori dei Ghiacci adorano gli spiriti della natura e sono guidati da sciamani, non diversamente dalle più bellicose tribù degli Uthgardt e dei barbari della Valle del Vento Gelido. Più ad est, il Grande Ghiacciaio è abitato dalla maggioranza degli Ulutiun, che include gli Iulutiun, gli Angulutiun e i Nakulutiun. Questi popoli preferiscono le armature di pelle e armi come archi corti, arpioni, asce, asce grandi, asce da lancio, garnok, iuak, picconi leggeri, reti, ritiik, e tridenti.

Umano, Vaasan

I Vaasan sono i discendenti di due ondate umane che colonizzarono la regione del Mare della Luna. I profughi provenienti dai regni Netheresi superstiti di Asram, Anauria e Hlondath fuggirono ad est verso il Mare della Luna per fondare reami come Teshar (fondato nel -87 CV, caduto nel 479 CV), Yûlash e Northkeep (che cadde nel 400 CV). Nei secoli successivi, gli immigranti Chondathan provenienti dalla Sembia, dalle Valli e dal Vast si unirono ai discendenti di quegli antichi insediamenti ed eressero le città-stato del Mare della Luna di Zenthil Keep, Hulburg, Melvaunt, Mulmaster, Phlan e Thentia. Il Vaasa propriamente detto fu colonizzato dalla regione del Mare della Luna dopo che il Grande Ghiacciaio ebbe iniziato a ritirarsi, un paio di centinaia di anni fa. Sebbene questo gruppo etnico sia talvolta identificato col nome di Tesharan, Tharran o Yûl, fu il nome dell'ultima terra che colonizzarono a divenire l'appellativo con il quale sono più comunemente conosciuti negli altri paesi.

I Vaasan hanno tipicamente la pelle chiara od olivastra, capelli neri e folte barbe. Parlano il Damaran e usano l'alfabeto runico Dethek, eredità di una lunga serie di rapporti commerciali con le nazioni di Impiltur e Damara. I Vaasan adorano la maggior parte delle divinità del pantheon Faerûniano, anche se a raccogliere il numero maggiore di fedeli sono Bane e, in misura minore, Cyric e Auril.

Umano, Zakharan

Lontano, nelle terre a sud-est di Faerûn, oltre le favolose lande del Lontano Est, si trova Zakhara, la Terra del Destino. Zakhara viene considerato un continente a sé stante, non diverso da Faerûn o da Kara-Tur, sebbene tutti e tre questi continenti siano fisicamente collegati tra loro. La Terra del Destino è abitata dagli Zakharan, umani relativamente bassi di statura e con i capelli scuri, che parlano la lingua Midani. Gli Zakharan nati nella Terra del Destino si vedono raramente al di fuori della loro patria, anche se i mercanti Zakharan non sono sconosciuti nelle terre più meridionali di Faerûn. Tuttavia, almeno due gruppi di umani Zakharan sono emigrati nel Faerûn per mezzo di portali, e vivono in gran numero nelle terre occidentali: si tratta dei Bedine e dei Calishiti.

Regione e gruppo etnico

La Tabella 7-1 mostra la distribuzione delle diverse etnie umane nelle terre e nelle regioni di Faerûn. Naturalmente, piccoli numeri di popoli che hanno viaggiato molto (come i Chondathan o i Tethyrian) si possono trovare praticamente dovunque, ma queste sono le migliori approssimazioni possibili per quantificare la distribuzione etnica nel continente.

Le etnie **primarie** sono i popoli che comprendono il 50% o più della popolazione di una data regione o territorio.

Le etnie **secondarie** sono i popoli che comprendono dal 5% al 49% della popolazione di una regione. È possibile che diversi gruppi siano classificabili come etnie secondarie (anzi, in alcune terre potrebbero esserci soltanto queste ultime, se nessun gruppo raggiunge una maggioranza netta).

Le etnie **terziarie** sono i popoli che comprendono meno del 5% della popolazione di una regione.

Il **linguaggio primario** è la lingua parlata dall'etnia umana primaria in quella regione o territorio.

L'**alfabeto** indica il sistema alfabetico utilizzato dal linguaggio primario.

TABELLA 7-1: GRUPPI ETNICI UMANI, PER NAZIONE O REGIONE

Regione	Primario (50% o superiore)	Secondario (dal 5% al 49%)	Terziario (da 0% a 4%)	Linguaggio primario	Alfabeto
Aglarond	Damaran (65%)	Chondathan (15%), Rashemi (14%)	Mulan (4%)	Aglarondan	Espruar
Altumbel	Damaran (55%)	Chondathan (30%), Mulan (12%)	Turami (3%)	Damaran	Dethek
Amn	Tethyrian (65%)	Calishiti (30%)	Chondathan (4%)	Chondathan	Thorass
Anauroch e Shade	Bedine (75%)	Netheresi (18%)	Vaasan (4%)	Midani (Anauroch)	Thorass (Anauroch) Loross (Shade) Draconico (Shade)
Calimshan	Calishiti (52%)	Tethyrian (43%)	Shaaran (4%)	Alzhedo	Thorass
Chessenta	Mulan (75%)	Turami (20%)	Chondathan (4%)	Chessentan	Thorass
Chondath	Chondathan (92%)	Turami (5%)	Shaaran (2%)	Chondathan	Thorass
Chult	Chultan (90%)	Tashalan (8%)	Calishiti (1%)	Chultan	Draconico
Cormyr e Isola di Prespur	Chondathan (85%)	Tethyrian (12%)	Vaasan (2%), Turami (1%)	Chondathan	Thorass
Costa del Drago	Chondathan (70%)	Tethyrian (23%), Calishiti (5%)	Turami (1%)	Chondathan	Thorass
Costa della Spada Settentrionale e Valle del Vento Gelido	Illuskan (88%)	Ulutiun (8%)	Tethyrian (3%)	Illuskan	Thorass
Damara	Damaran (70%)	Chondathan (20%), Nar (5%)	Vaasan (2%), Rashemi (2%)	Damaran	Dethek
Dambrath	Illuskan (58%)	Shaaran (36%)	Durpari (4%)	Dambrathan	Espruar
Desolazione Sconfinata	Tuigan (70%)	Rashemi (24%)	Raumviran (4%)	Tuigan	Thorass
Durpar	Durpari (96%)	-	Shaaran (3%)	Durpari	Thorass
Estagund	Durpari (78%)	Illuskan (18%)	Shaaran (3%)	Durpari	Thorass
Golfo dei Maghi (Escalant, Laothkund)	Mulan (70%)	Chondathan (15%), Rashemi (10%)	Damaran (4%)	Untheric	Dethek
Grande Foresta	Illuskan (95%)	-	Chondathan (1%), Tethyrian (1%)	Illuskan	Thorass
Grande Ghiacciaio	Ulutiun (90%)	Sossrim (5%)	Damaran (2%), Vaasan (2%)	Uluik	Thorass
Grande Valle	Chondathan (50%)	Damaran (30%), Nar (15%)	Rashemi (4%)	Damaran	Dethek
Halruaa	Halruaan (80%)	Shaaran (10%), Tashalan (8%)	Chultan (1%)	Halruaan	Draconico
Hlondeth e nord del Golfo di Vilhon	Chondathan (55%)	Turami (44%)	-	Chondathan	Thorass
Impiltur	Damaran (65%)	Chondathan (30%)	Nar (4%)	Damaran	Dethek
Isole Nelanther	Calishiti (75%)	Chondathan (10%), Illuskan (10%)	Lantanna (1%)	Chondathan	Thorass
Isole dei Pirati	Chondathan (70%)	Damaran (18%), Vaasan (7%)	Turami (4%)	Chondathan	Thorass
Lago dei Vapori	Calishiti (55%)	Shaaran (33%), Chondathan (10%)	Chultan (1%)	Shaaran	Dethek
Lantan	Lantanna (98%)	-	Chultan (1%)	Lantanese	Draconico
Lapaliiya	Shaaran (50%)	Calishiti (35%), Tashalan (12%)	Chultan (1%), Halruaan (1%)	Shaaran	Dethek
Marche d'Argento	Illuskan (83%)	Chondathan (10%), Vaasan (5%)	Tethyrian (1%)	Chondathan	Thorass
Mare della Luna	Vaasan (74%)	Damaran (15%), Chondathan (8%)	-	Damaran	Dethek
Moonshae	Ffolk (55%)	Illuskan (44%)	-	Chondathan	Thorass
Mulhorand	Mulan (92%)	Durpari (6%)	Turami (2%)	Mulhorandi	Celestiale
Murghôm	Mulan (85%)	Durpari (10%)	Tuigan (4%)	Mulhorandi	Celestiale
Narfell	Nar (81%)	Damaran (14%)	Rashemi (4%)	Damaran	Dethek
Nimbral	Halruaan (99%)	-	-	Halruaan	Draconico
Rashemen	Rashemi (92%)	Nar (6%)	Tuigan (1%)	Rashemi	Thorass
Regni di Confine	Calishiti (50%)	Shaaran (30%), Chondathan (15%)	Tashalan (3%), Chultan (1%)	Alzhedo	Thorass
Sembia	Chondathan (95%)	-	Tethyrian (3%), Damaran (1%)	Chondathan	Thorass
Semphar	Mulan (50%)	Durpari (35%), Tuigan (10%)	Shou (4%)	Mulhorandi	Celestiale
Sespech	Chondathan (65%)	Shaaran (25%), Calishiti (5%)	Turami (3%)	Shaaran	Dethek

Tabella 7-1: Gruppi etnici umani, per nazione o regione (cont.)

Regione	Primario (50% o superiore)	Secondario (dal 5% al 49%)	Terziario (da 0% a 4%)	Linguaggio primario	Alfabeto
Shaar	Shaaran (80%)	Calishiti (10%), Tashalan (5%)	Durpari (3%), Halruaan (1%)	Shaaran	Dethek
Sossal	Sossrim (93%)	Nar (5%)	Ulutiun (2%)	Damaran	Dethek
Tashalar, Samarach e Thindol	Tashalan 80%)	Chultan (13%), Shaaran (5%)	Halruaan (1%)	Tashalan	Dethek
Terre Centrali Occidentali	Tethyrian (80%)	Calishiti (10%), Chondathan (5%)	Illuskan (3%), Gur (1%)	Chondathan	Thorass
Tethyr	Tethyrian (63%)	Calishiti (32%)	Chondathan (4%)	Chondathan	Thorass
Tharsult	Tashalan (80%)	Calishiti (16%)	Shaaran (3%)	Tashalan	Dethek
Thay	Rashemi (65%)	Mulan (30%)	Tuigan (2%)	Mulhorandi	Infernale
Thesk	Damaran (60%)	Rashemi (20%), Tuigan (10%)	Nar (4%), Mulan (4%)	Damaran	Dethek
Turmish	Turami (95%)	-	Chondathan (4%)	Turmic	Thorass
Unther	Mulan (80%)	Turami (15%)	Rashemi (4%)	Untheric	Dethek
Vaasa	Vaasan (85%)	Damaran (10%)	Sossrim (4%)	Damaran	Dethek
Valli, Nord (Daggerdale)	Vaasan (60%)	Chondathan (35%)	Damaran (4%)	Chondathan	Thorass
Valli, Sud (tutte le altre)	Chondathan (85%)	Vaasan (10%)	Tethyrian (4%)	Chondathan	Thorass
Var la Dorata	Durpari (96%)	-	Illuskan (3%)	Durpari	Thorass
Vast	Damaran (63%)	Chondathan (33%)	Vaasan (3%)	Damaran	Dethek
Veldorn	Durpari (88%)	Shaaran (8%)	Mulan (3%)	Durpari	Thorass
Waterdeep	Tethyrian (51%)	Illuskan (23%), Chondathan (22%)	Calishiti (2%)	Chondathan	Thorass

STIRPEPLANARI

In parte mortali, in parte qualcos'altro, gli stirpeplanari sono solitari e individualisti, e solo raramente sono tanto fortunati da incontrare un altro individuo della loro stessa razza. Le origini dei vari tipi di razze stirpeplanari sono tanto diverse quanto le forme degli stirpeplanari stessi. Nel Calimshan, i djinn e gli efreet si accoppiarono talvolta con i loro schiavi umani, generando progenie i cui figli erano genasi dell'aria o del fuoco. Nel Mulhorand e nell'Unther, le immortali incarnazioni degli dei ebbero dei figli con i loro umani preferiti, creando stirpi di aasimar e tiefling. Nella Grande Foresta, gli elfi del sole malvagi si unirono carnalmente ai succubi per generare i fey'ri. Le razze stirpeplanari non hanno una storia collettiva, sebbene gli stirpeplanari dello stesso tipo e provenienti dalla medesima regione abbiano spesso un antenato o una relazione comune.

Il figlio di un esterno e un'altra creatura è un mezzo-immondo, mezzo-celestiale o mezzo-elementale. Se una di queste creature mezzosangue ha a sua volta dei figli con un umanoide, il risultato è di solito uno stirpeplanare. Questo tipo di stirpeplanari, di eredità mista, assomigliano a uno dei due genitori (con probabilità apparentemente equivalenti), ma mostrano le caratteristiche dell'altro, cosa che può anche manifestarsi nei loro figli. La progenie di uno stirpeplanare e una creatura normale del suo tipo (ad esempio il figlio di un fey'ri e di un elfo) ha uguali probabilità di essere "normale" o stirpeplanare, ma avrà comunque il potenziale di generare dei bambini stirpeplanari. Talvolta il sangue dell'esterno diventa inattivo per una o più generazioni, solo per manifestarsi parecchi anni dopo.

Questo capitolo descrive gli otto tipi principali di stirpeplanari presenti nel Faerûn e descrive le caratteristiche che condividono, introducendone inoltre alcune razze che sono ancora più rare di quelle "comuni".

Aasimar

Regioni: Chessenta, Mulhorand, Unther.
Talenti razziali: Affinità Animale Stirpeplanare, Ali dell'Esterno, Linea di Sangue Celestiale, Luce in Luce Diurna, Occhi di Luce, Resistenza all'Energia Migliorata.
Modificatore di livello: +1.

Gli aasimar possiedono il retaggio di una creatura celestiale o addirittura di una divinità che fu tra i loro antenati, e hanno una incredibile potenzialità per portare il bene nel mondo. Nello stesso tempo, nelle comunità più arretrate o superstiziose, il loro retaggio li marchia come diversi e spesso li sottopone a persecuzioni, alle ingiurie o all'esilio. Non è raro che un aasimar ceda all'amarezza di fronte alle avversità, e si converta al male.

Gli aasimar sono i discendenti di esseri umani e di qualche esterno buono, come un vero celestiale, una creatura celestiale, un couatl, un lillend o addirittura un servitore o un avatar di una divinità di allineamento buono. (Ovviamente, alcune di queste creature dovranno usare la magia per potersi presentare sotto una forma compatibile con un partner umano). Anche se si ritiene che esistano elfi, nani, gnomi e halfling con degli antenati esterni buoni, gli incroci razziali che sono il frutto di queste unioni non sono comunque dei veri aasimar.

Gli aasimar assomigliano agli umani, fatta eccezione per una caratteristica particolare che si ricollega al loro insolito antenato. Alcuni esempi di queste caratteristiche (e degli antenati da cui derivano) sono elencati di seguito:

Occhi dorati
Capelli argentei
Pelle di smeraldo (planetar)
Piume sotto le ascelle (arconte tromba, celestiale avoral, deva astrale, planetar, solar)
Piume nei capelli (avoral celestiale)
Occhi perlacei opalescenti (ghaele celestiale)
Voce potente e sonora (arconte tromba, lillend)
Occhi brillanti color topazio (solar)
Pelle argentea o dorata (solar)
Piccole chiazze di scaglie iridescenti (couatl o lillend)

Gli aasimar capiscono di essere speciali, anche quando non comprendono la verità sul loro retaggio. Molti aasimar appartenenti ad una linea di sangue latente non sanno nemmeno che tipo di creatura abbia dato origine alla loro stirpe. Due aasimar appartenenti alla stessa stirpe possiedono spesso le medesime caratteristiche distintive.

Gli aasimar hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età degli umani.

storia

La maggior parte degli aasimar del Faerûn discende dalle divinità del Mulhorand. Quando le incarnazioni mortali del pantheon Mulhorandi ebbero sconfitto gli Imaskari (come descritto a pagina 106 del libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*), misero radici e presero dei mortali come amanti e consorti. I frutti mezzocelestiali di quelle unioni divennero i nobili del paese, e la diluizione dell'essenza divina attraverso i matrimoni con umani purosangue diede origine agli aasimar. Molti di questi aasimar lasciarono il paese alla ricerca di un destino non collegato ai loro progenitori, e così le terre circostanti il Mulhorand ospitano un numero di aasimar più grande rispetto a qualsiasi altra area di Faerûn.

atteggiamento mentale

Quasi tutti gli aasimar sono circospetti nei confronti dei loro vicini umani. Anche quelli allevati da genitori che comprendono il loro retaggio celestiale non possono sfuggire agli sguardi timorosi degli altri bambini e adulti, poiché gli umani hanno spesso paura di ciò che è diverso. Gli aasimar sono di solito sottoposti a una grande quantità di pregiudizi, che sono ancora più dolorosi da sopportare per quegli aasimar inclini al bene, che vorrebbero davvero aiutare il loro prossimo a sopravvivere in un mondo ostile. Gli aasimar sono spesso visti come creature distanti, anche se in molti casi si tratta solo di una misura protettiva derivata da anni e anni di incomprensioni. Spesso gli aasimar guardano ai veri celestiali e ad altri esterni buoni con una miscela di invidia e di rispetto. I più fortunati ricevono occasionali consigli e suggerimenti da parte dei loro antenati, e questi aasimar sono tipicamente quelli più inclini ad incarnare le classiche virtù celestiali.

Illustrazione di Vinod Rams

Esempi di aasimar

Dal momento che la classe preferita di un aasimar è quella del paladino, la maggior parte di essi segue questa carriera, almeno per un certo tempo. La filosofia della classe del paladino riecheggia potente nel cuore degli aasimar, che sono innatamente predisposti per una carriera dedicata al sostenimento della causa del bene e della legge. Alcuni aasimar, in particolare quelli discendenti da un esterno non legale, diventano invece chierici, poiché sono per natura più saggi e carismatici di buona parte degli umani. Anche gli aasimar che non diventano incantatori divini tendono a gravitare verso le classi collegate alle divinità, come quella del campione divino, poiché il richiamo della luce è davvero molto forte.

Non tutti gli aasimar si rivelano all'altezza del loro potenziale, però. Una guardia nera o stregone malvagio aasimar è un avversario terribile, e divinità come Shar e Set adorano corrompere gli aasimar, trasformandoli in creature arrabbiate e acrimoniose che coltivano i vecchi rancori derivanti da ingiuste persecuzioni.

PERSONAGGI AASIMAR

Poiché percepiscono così intensamente il richiamo del potere divino, gli aasimar diventano spesso chierici o paladini. Alcuni aasimar esprimono la loro sensibilità ultraterrena nell'arte della musica, diventando invece eccellenti bardi. Ancora più rari sono gli aasimar che si innamorano delle grandi distese selvagge del Faerûn, diventando druidi e ranger.

Classe preferita: Paladino. È il sangue stesso degli aasimar a spingerli a cercare il male e opporsi a esso dovunque si annidi.

Classi di prestigio: Campione divino, discepolo divino e gerofante sono le più comuni classi di prestigio scelte dagli aasimar.

società degli aasimar

Raramente gli aasimar hanno fratelli della loro stessa razza, poiché l'eredità del soprannaturale è governata dal caso. A causa di ciò, pochi aasimar riescono a conoscere nel corso della loro vita qualche altro membro della loro razza. Nelle rare occasioni in cui incontrano degli altri aasimar, fra loro si attiva una sorta di affinità non dichiarata, poiché un aasimar sarà solito prendere le parti di un altro della sua specie durante un litigio, indipendentemente da altre affiliazioni, per il semplice piacere di assaporare la parentela.

Gli aasimar, essendo più rari anche dei mezzelfi, non possiedono una loro società. Solo pochi hanno l'opportunità di incontrare altri aasimar o esseri celestiali, per cui tentano di confondersi nella cultura dei loro genitori. Se davvero ne possedessero una, la società degli aasimar sarebbe di tipo legale buono o neutrale buono, concentrata sulle opere di carità, sull'assistenza ai bisognosi e sulla lotta per distruggere il male. In alcuni rari luoghi, gli aasimar riescono ad essere veramente accettati e si mettono in ascolto di notizie riguardanti gli aasimar che nascono in altri paesi, nella speranza di poter organizzare l'adozione di questi bambini in modo che maturino in un ambiente in cui possano crescere amati, non considerati degli estranei.

linguaggio e istruzione

Gli aasimar non possiedono una lingua propria, anche se quelli che divengono consapevoli della loro ascendenza di solito imparano il Celestiale. Un aasimar apprende di solito la lingua dei suoi genitori, e potrebbe anche conoscere altri linguaggi appropriati per la sua regione di appartenenza.

Tutti gli aasimar sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

magia e conoscenze degli aasimar

Gli aasimar non possiedono incantesimi esclusivi della loro razza, ma preferiscono gli incantesimi divini che incrementano i loro poteri innati, o che permettono loro di distruggere il male. Alcuni di essi sono abbastanza fortunati da imparare magie segrete da un vero celestiale, e custodiscono gelosamente queste conoscenze per dimostrare che la fiducia da parte del loro mentore è ben riposta.

OGGETTI MAGICI DEGLI AASIMAR

Gli aasimar non dispongono di particolari oggetti magici razziali, ma alcuni di loro trovano il modo di acquisire armi tipiche dei

veri celestiali, come spadoni magici (usati da ghaele, arconti, planetar e solar) o *mazze della distruzione* (usate dai deva astrali).

Divinità degli Aasimar

Gli aasimar non hanno una divinità razziale comune e generalmente divengono seguaci della divinità riverita dai loro antenati (oppure cominciano a venerare gli antenati stessi, se questi sono delle divinità). Dal momento che molti aasimar di Faerûn discendono dai Mulhorandi, un gran numero di questi venera il loro pantheon. Gli aasimar nati al di fuori degli Antichi Imperi, o quelli che si sono recati lontano da quei territori, potrebbero diventare fedeli delle divinità dei loro nuovi paesi.

Siccome molte divinità Mulhorandi sono rappresentate con teste di animale o hanno forti legami con certi animali, gli aasimar che discendono da queste divinità o i loro agenti soprannaturali spesso hanno un'affinità con quel tipo di animale, e a volte anche una vaga somiglianza ad esso.

Rapporti con le Altre Razze

Sebbene gli aasimar siano per lo più umani, raramente si sentono a loro agio nelle società umane. Invece, si trovano bene con gli altri mezzosangue (cioè con i mezzelfi e i mezzorchi), dal momento che questi condividono generalmente il loro background di semi-emarginazione.

Nani, elfi, gnomi e halfling non sono né abbracciati né sfuggiti dagli aasimar, poiché anche se queste razze non hanno una storia di persecuzioni ai danni degli stirpeplanari, non hanno nemmeno la reputazione di dare loro rifugio. I genasi di ogni tipo sono invece troppo alieni agli occhi degli aasimar per ricevere solidarietà o condividere con loro un senso di parentela.

I tiefling sono infine l'unica razza che gli aasimar considerano con vera diffidenza, poiché coloro che sono stati toccati dal sacro comprendono il suo richiamo, e di conseguenza possono indovinare quale sorta di tentazione debba tormentare chiunque abbia la sventura di possedere nelle sue vene il sangue di un immondo.

Equipaggiamento degli Aasimar

Gli aasimar non dispongono di un particolare equipaggiamento razziale, sebbene nei loro arsenali tendano a preferire armi dotate delle capacità speciali di sacra o anatema degli esterni malvagi.

Animali domestici

Vista la loro mancanza di una vera società, gli aasimar nel loro insieme non adottano più di qualsiasi altro un particolare tipo di creatura. A causa del loro sangue celestiale, però, rispetto a un normale essere umano essi hanno maggiori possibilità di conquistarsi la fiducia e l'accettazione di un animale celestiale. Inoltre, gli aasimar di discendenza Mulhorandi possiedono un'affinità particolare con l'animale associato al loro antenato divino.

Fey'ri

Regioni: Regione degli elfi del sole (anche se i fey'ri odiano gli elfi del sole, è in queste terre che si trova il loro retaggio razziale).

Talenti razziali: Capacità Magica Focalizzata, Guarigione Debilitante, Linea di Sangue Immonda, Ottenebramento, Resistenza all'Energia Migliorata.

Modificatore di livello: +2 o +3 (vedi sotto).

Risultato delle azioni di quattro case nobili di elfi del sole che si accoppiarono con i demoni nel tentativo di fortificare la loro stirpe, i fey'ri sono un tipo di stirpeplanari in grado di procreare liberamente fra di loro. Segnati dalla nascita dal loro sangue immondo, i fey'ri rappresentano un caso unico fra le razze stirpeplanari, nel senso che possiedono una comunità in grado di sostenersi da sola, e di conseguenza crescono e vengono allevati in mezzo ai loro simili. A causa di ciò, i giovani fey'ri non subiscono l'ostracismo di cui sono vittime gli altri stirpeplanari, anche se crescono in mezzo a creature nelle cui vene scorre un potente sangue immondo. Gran parte dei fey'ri sono malvagi, ma alcuni di essi riescono a scrollarsi di dosso l'influenza che la loro parte demoniaca esercita sul loro comportamento, e ad emulare una piccola parte dell'innata natura buona degli elfi.

I fey'ri sono i discendenti delle unioni tra gli elfi del sole e alcune specie di demoni (di solito succubi in forma maschile o femminile). Avendo procreato con questi demoni e fra di loro, i fey'ri sono una razza distinta, che coindivide le stesse caratteristiche demoniache. In generale assomigliano a degli elfi del sole, anche se possiedono tutti delle grandi ali simili a quelle di pipistrelli. Hanno tutti una o più caratteristiche insolite che riflettono la loro natura di immondi, come ad esempio:

Occhi rossi fiammeggianti
Piccole scaglie su tutto il corpo
Code lunghe e appuntite
Orecchie da pipistrello
Pelle color rosso scuro

I fey'ri sono ovviamente diversi dai normali elfi, che non ci penserebbero due volte ad ucciderli se dovessero scoprirli in mezzo a loro. Fortunatamente per i fey'ri, la loro stirpe demoniaca gli ha conferito diverse capacità speciali, inclusa quella di poter cambiare la loro forma. In questo modo, possono mescolarsi liberamente in mezzo ad altre creature senza provocare il benché minimo allarme.

Nel Faerûn potrebbero anche esistere altri fey'ri oltre a quelli affiliati al Casato Dlardrageth, ma poiché le probabilità che un elfo abbia un figlio con un demone sono davvero molto basse, un simile individuo sarebbe essenzialmente un caso unico al di fuori di queste quattro casate elfiche. Il resto di questa sezione si riferisce esclusivamente ai fey'ri Dlardrageth.

I fey'ri hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età degli elfi del sole.

Storia

Migliaia di anni fa, gli elfi del sole del Casato Dlardrageth (in quella che oggi è la foresta di Cormanthor) si unirono segretamente con dei succubi per rafforzare la loro linea di sangue. Anche se infine furono scoperti e imprigionati in una serie di grotte, prima di essere confinati si allearono con tre casate nobiliari minori della nazione elfica di Siluvanede, nella Grande Foresta. Questi nobili acquisirono scorte di oggetti magici dei Dlardrageth, e si unirono a loro volta carnalmente con i demoni, usando gli oggetti ottenuti e i loro poteri infernali per colpire i loro nemici. Questi nobili furono infine sconfitti e imprigionati magicamente proprio nei magazzini in cui erano stati accatastati gli oggetti magici dei Dlardrageth.

Tre mezzo-demoni Dlardrageth furono accidentalmente liberati durante la distruzione di Hellgate Keep, nel 1369 CV. Quando riuscirono ad oltrepassare i sigilli magici posti sulle loro armerie, essi rimasero sorpresi nello scoprire che rinchiusi all'interno c'erano i discendenti dei loro alleati di Siluvanede. Ora di nuovo liberi, gli elfi stirpeplanari si unirono ai loro vecchi alleati e iniziarono a mettere in moto i loro piani a lungo attesi.

I fey'ri associati al Casato Dlardrageth erano originariamente meno di sessanta. Da quando sono stati liberati, alcuni di questi si sono separati dalle loro famiglie, cercando di trovarsi un posto nel mondo dopo secoli di prigionia magica.

Atteggiamento mentale

Quasi tutti i fey'ri vivono per la vendetta. Si sentono traditi dagli altri elfi, specialmente da quelli della luna, e superiori a tutte le altre razze (come è appropriato per il loro lignaggio, che li lega agli antichi regni elfici che precedono la nascita della civiltà umana). Mentre i loro piani di vendetta si sviluppano, essi desiderano riportare alle antiche glorie gli imperi elfici mettendosene alla guida, senza rendersi conto che la loro contaminazione immonda ha corrotto irrimediabilmente le qualità degli elfi del sole che considerano più preziose. I singoli fey'ri cercano di realizzare questi obiettivi, sapendo che i loro sovrani mezzo-immondi sono troppo potenti da sfidare e sentendo che loro stessi sono stati puniti ingiustamente dagli elfi della luna con una prigionia magica eccessivamente prolungata. I fey'ri mancano inoltre di familiarità con i cambiamenti avvenuti nel mondo, e devono ancora scoprire quale sia lo stato attuale delle cose. Un fey'ri è paziente, calcolatore e sospettoso, ma il suo sangue di immondo lo rende incline ad atti di ingiustificata furia e crudeltà.

Particolarmente degni di menzione sono i fey'ri che hanno scelto di abbandonare gli stendardi del Casato Dlardrageth. I membri del casato considerano questi fey'ri rinnegati come un grosso rischio per i loro piani, poiché i nobili Dlardrageth sanno che il loro numero è troppo scarso per sopravvivere a un'azione finalizzata ad annientarli. Devono agire in segreto, o rischiano la scoperta e la morte. Naturalmente questo implica che qualsiasi fey'ri rinnegato sia condannato a morte dall'intera casa, e dal momento che la Contessa Sarya Dlardrageth (Str18 elfa del sole mezzo-immonda CM) è una potente incantatrice, questi rinnegati devono essere ancora più circospetti dei loro consanguinei isolati, o verrebbero scoperti e distrutti.

I fey'ri sono di solito di allineamento caotico malvagio. Alcuni di essi sentono un'eco del loro retaggio elfico, e sono invece caotici neutrali, e altri, pochissimi, potrebbero addirittura essere neutrali e basta. Non se ne è ancora scoperto nessuno che fosse legale o buono.

Illustrazione di Vinod Rams

Esempi di fey'ri

Personaggi fey'ri

Il sangue dei fey'ri trabocca letteralmente di potere stregonesco, quindi molti personaggi di questa razza diventano stregoni. Quelli che non lo fanno diventanto ladri o guerrieri, anche se un discreto numero sono stregoni/ladri o stregoni/guerrieri.

Classe preferita: La classe preferita dai fey'ri è quella dello stregone. Il loro lignaggio demoniaco e il tipo di addestramento magico che ricevono li spingono a diventare stregoni anziché maghi (che invece è proprio il tipo di magia preferito dai veri elfi del sole).

Classi di prestigio: I fey'ri stregoni aspirano spesso a diventare arcimaghi, mentre quelli di inclinazione più marziale considerano la possibilità di intraprendere la carriera di ranger/guardia nera o ladro/assassino. Poiché i fey'ri hanno sangue elfico, a loro è aperta anche la classe di prestigio dell'arciere arcano.

società dei fey'ri

La società dei fey'ri è è molto chiusa. Sono tutti parenti stretti, per cui ciascun fey'ri sa sempre con una buona precisione in che modo i membri della sua famiglia reagirebbero a una data situazione. Tuttavia, essi provano un sottile sentimento di reciproco disgusto, sia perchè la loro natura elfica aborre la contaminazione presente nei loro consanguinei, sia perchè i loro antenati demoni erano così caotici e litigiosi da rendere difficile la loro collaborazione al giorno d'oggi. Di conseguenza, la società dei fy'ri è basata sul potere e sulla paura. Sul potere per fare in modo che i tuoi ordini vengano eseguiti, e sulla paura perché i tuoi superiori possano distruggerti se non li porti a compimento. Il Casato Dlardrageth è una stirpe che non può resistere al passare del tempo, e l'unico motivo per cui è durato tanto a lungo è stato proprio la magia che ne ha tenuto prigionieri per secoli i membri. Nell'arco dei prossimi cento anni, è probabile che i fey'ri si disperderanno sulla superficie di Faerûn, creando le loro piccole enclavi malvagie, probabilmente accompagnati dai loro figli ormai quasi adulti. Fino a quel momento, questo gruppo di elfi contaminati dal male ma magicamente formidabili avrà in mano il potenziale per incitare un grande massacro dei suoi avversari.

Linguaggio e istruzione

I fey'ri parlano il Comune, l'Elfico e l'Abissale. Alcuni individui imparano spesso anche lo Gnoll, il Goblin e il Silvano, per comunicare con le creature che vivevano e vivono tutt'ora nella Grande Foresta. Gli incantatori fey'ri imparano di solito anche il Draconico per avere la possibilità di acquisire nuove conoscenze magiche da antiche fonti.

Tutti i fey'ri sanno leggere e scrivere (nessuna di queste creature appartiene alla classe del barbaro).

caratteristiche e capacità razziali

I fey'ri possiedono tutti i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 alla Costituzione. I fey'ri sono astuti e veloci, ma le unioni fra consanguinei li rendono deboli.
- Taglia Media.
- La velocità di movimento sul terreno dei fey'ri è di 9 metri. Nella loro forma alata, possono volare a una velocità di 12 metri, con una manovrabilità scarsa.
- Scurovisione 18 metri.
- Visione crepuscolare: I fey'ri possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Conservano comunque la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Immuni agli incantesimi e agli effetti di *sonno* magico.

- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.
- *Alterare se stesso* (Mag): I Fey'ri possono usare *alterare se stesso* a volontà, per assumere qualsiasi forma umanoide e restare in quella forma indefinitamente.
- Bonus razziale di +2 a tutte le prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi, Osservare e Raggirare.
- Sangue elfico: Per tutti gli effetti e le capacità speciali, un fey'ri è considerato un elfo. Ad esempio, i fey'ri possono usare o creare armi e oggetti magici con poteri specifici elfici proprio come se fossero elfi a loro volta.
- Esterno: I fey'ri vengono considerati nativi esterni.
- Capacità demoniache: Ogni fey'ri possiede quattro capacità speciali scelte dalla seguente lista: *charme* (Mag) 1 volta al giorno, *chiaroudienza/chiaroveggenza* (Mag) 1 volta al giorno, *debilitazione** (Mag) 1 volta al giorno, *individuazione dei pensieri* (Mag) 1 volta al giorno, *oscurità* (Mag) 1 volta al giorno, *porta dimensionale** (Mag) 1 volta al giorno, resistenza al fuoco 10, riduzione del danno 10/+1*, *suggestione* (Mag) 1 volta al giorno, bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro l'elettricità, o bonus razziale dei +2 ai tiri salvezza contro il veleno. Le capacità magiche di un fey'ri utilizzano il suo livello del personaggio al fine di determinare i loro effetti. La CD è basata sul Carisma. Un fey'ri può avere una sola capacità della lista che sia contrassegnata dall'asterisco (*), e qualsiasi fey'ri che possiede una di queste tre capacità avrà un modificatore di livello più elevato rispetto a uno che ne è privo.
- Modificatore di livello: +2. I fey'ri sono leggermente più potenti e avanzano di livello più lentamente rispetto alle razze più comuni di Faerûn. Questo avviene perché i signori del Casato Dlardrageth si concentrarono sul potere immediato, a scapito dei vantaggi a lungo termine. I fey'ri dotati delle capacità di riduzione del danno, di *debilitazione* o di *porta dimensionale* hanno un modificatore di livello di +3 anziché +2. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

Magia e conoscenze dei fey'ri

I fey'ri attingono alle antiche conoscenze degli elfi del sole, e preferiscono tre scuole di magia primarie: Evocazione, Invocazione e Trasmutazione.

Incantesimi e tradizioni magiche

I fey'ri amano utilizzare gli incantesimi di Evocazione per evocare creature immonde che combattano contro i loro nemici, facendo affidamento sulla loro conoscenza della lingua Abissale per dare ai loro servitori demoniaci degli ordini complessi. Un incantesimo comune conosciuto dagli stregoni fey'ri è *armatura magica*.

Gli incantesimi di Invocazione fanno appello alla natura caotica e distruttiva che alberga nel sangue di ogni fey'ri. Tuttavia, essi sono ancora riluttanti nel danneggiare la foresta che è la loro dimora, anche se così facendo potrebbero sbarazzarsi di un gran numero dei loro odiati nemici elfi della luna. Di conseguenza, gli incantesimi che agiscono su una vasta area sono utilizzati con prudenza, quando esiste la possibilità di danneggiare degli alberi. I fey'ri apprezzano gli incantesimi del fuoco e dell'elettricità, dal momento che molti della loro razza sono resistenti a questo genere di energie, e non sono costretti a fare particolare attenzione quando prendono di mira avversari impegnati in combattimento corpo a corpo con i loro alleati.

Gli incantesimi di Trasmutazione sono usati per incrementare le loro capacità combattive. I fey'ri apprezzano *forza straordinaria*, *grazia felina* e *vigore* per amplificare la loro forza o per compensare le loro debolezze, mentre sono sempre utili incantesimi come *lentezza* o *velocità*.

Oggetti magici dei fey'ri

Poiché discendono dalle antiche famiglie eliche, i fey'ri hanno accesso ad oggetti magici tipici degli elfi, e alle conoscenze necessarie per costruirli. *Archi del giuramento, armi affilate, cotte di maglia elfiche, mantelli elfici* e *stivali elfici* sono tutti oggetti abitualmente utilizzati dai fey'ri.

Divinità dei fey'ri

Viste la loro corruzione e le loro modiche all'allineamento, la maggior parte dei fey'ri non adorano più le divinità elfiche buone dei Seldarine. Tuttavia, a differenza dei tiefling, essi adorano solo raramente i demoni, preferendo divinità vere piuttosto che potenti agenti nelle cui vene scorre lo stesso sangue immondo che possiedono anche loro.

L'infame creatura conosciuta come Ghaunadaur si manifestò quasi un secolo fa ad uno segli anziani del Casato Floshin, e da quel momento il culto di Ghaunadaur è cresciuto fino a comprendere quasi tutti i fey'ri associati al Casato Dlardrageth. Il fatto che la maggior parte di questi elfi del sole adorino oggi una divinità drow dimostra senza ombra di dubbio quanto profondamente sono scivolati nella corruzione.

Fenmarel Mestarine risiede alla periferia del pantheon elfico e, come dio degli emarginati elfici e di coloro che vivono lontani dagli altri, attrae le simpatie dei rari fey'ri neutrali. Alcuni di essi hanno cominciato a venerarlo in segreto, nella speranza di imparare il segreto della sopravvivenza nel Faerûn moderno senza attirare le ire dei membri della loro famiglia che invece adorano Ghaunadaur. Anche Shevarash, una divinità elfica consumata dalla rabbia e dalla sete di vendetta contro i drow, possiede un certo fascino per una piccola percentuale di fey'ri. sebbene alcuni di loro ne sussurrino in segreto il nome, Shevarash li considera ripugnanti come i drow, e non li ricompensa per l'adorazione che gli tributano.

Rapporti con le altre razze

I fey'ri del Casato Dlardrageth desiderano reclutare un numero sempre maggiore di elfi del sole per i loro programmi di ripopolamento, ma non amano nessun altro tipo di elfo, drow compresi.

Chiarimenti sul modificatore di livello dei fey'ri

Dal momento che tutti i fey'ri possono volare e possiedono dei vantaggiosi modificatori ai punteggi di caratteristica, resistenze, numerose capacità magiche, la scurovisione e la visione crepuscolare, hanno un modificatore di livello +2, paragonabile a quello di un elfo drow. Quei fey'ri che però hanno anche riduzione del danno o le capacità magiche di *debilitazione* o *porta dimensionale* possiedono una potenza ancor maggiore, paragonabile a quella di uno gnomo delle profondità. I giocatori che desiderano interpretare un personaggio fey'ri dovranno decidere se vale la pena di avere accesso da subito a questi poteri a scapito di un rallentamento nella crescita di livello nel corso della campagna.

Possiedono il disprezzo tipico degli elfi del sole nei confronti di tutte le altre razze umanoidi, indipendentemente dalle filosofie o dalla politica, e in particolare considerano gli umani come dei parvenu pretenziosi, che hanno raggiunto la civiltà soltanto per aver saccheggiato le rovine dei regni elfici. I fey'ri sono indifferenti nei confronti dei genasi, e il loro sangue demoniaco si ritrae con repulsione dalla presenza contaminata dai celestiali degli aasimar, rendendo questi ultimi i loro nemici naturali. Considerano i tiefling come potenziali alleati, meno validi di un fey'ri o di un elfo del sole, ma certamente più preziosi di un normale umano.

I fey'ri rinnegati si formano invece una propria opinione sulle altre razze, ma la loro visione è influenzata dai pregiudizi delle loro famiglie, e fanno fatica a interagire con gli elfi che non appartengano alla varietà del sole. Fra tutti i non elfi, i fey'ri rinnegati si sentono più vicini ai tiefling, perché anche loro conoscono il tocco del male, nonché il desiderio di vivere una vita non definita in base al loro retaggio.

Equipaggiamento dei fey'ri

I fey'ri preferiscono il tradizionale equipaggiamento elfico, e spesso rifiutano di usare oggetti che non siano stati realizzati dagli elfi. Apprezzano particolarmente i giachi di maglia in mithral e le cotte di maglia elfiche, dal momento che questi tipi di armatura sono sufficientemente leggeri da poter essere indossati anche volando.

Animali domestici

Lo stemma araldico originale del Casato Dlardrageth era una fenice piumata, quello del Casato Aelorothi un cigno, quello degli Ealoeth una coppia di pegasi, e quello dei Floshin un grifone a due teste. Talvolta i fey'ri addestrano o stregano creature immonde di questo tipo perché servano loro come cavalcature o animali da compagnia, sebbene non abbiano per esse alcuna particolare affinità.

Genasi dell'acqua

Regioni: Aglarond, Chessenta, Costa del Drago, Golfo di Vilhon, Sembia.
Talenti razziali: Linea di Sangue Elementale, Nuotare Rapido, Respiro Collegato.
Modificatore di livello: +1.

I genasi dell'acqua sono pazienti e di spirito indipendente, abituati a risolvere i problemi da soli e senza paura di impiegarci troppo tempo. A volte sono distruttivi e implacabili come terribili tempeste, ma più spesso presentano un'apparenza tranquilla, indipendentemente dalle emozioni che covano sotto quella placida superficie. Dal momento che il loro antenato elementale non mostra di solito alcun interesse nei loro confronti, i genasi dell'acqua vengono spesso abbandonati dai loro genitori umani e cresciuti invece da creature acquatiche come elfi acquatici, delfini, locathah, marinidi, sahuagin o addirittura aboleth. Di solito i genasi dell'acqua lasciano i loro genitori (veri o adottivi) al raggiungimento della maturità, spingendosi nel mare aperto per esplorare, imparare, sviluppare la propria personalità e scoprire il loro posto nel mondo.

La maggior parte dei genasi dell'acqua discende da un esterno elementale acquatico come un marid (genio dell'acqua) o un tritone. Una rara minoranza proviene invece da qualche servitore esterno della dea acquatica malvagia Umberlee (sebbene non si sappia perché queste unioni producano dei genasi dell'acqua anziché dei tiefling). Gli elfi acquatici raccontano di una stirpe perduta di elfi acquatici stirpeplanari discendenti dai servitori di Deep Sashelas, ma questi non sono dei veri genasi dell'acqua, poiché difettano del retaggio umano di un autentico genasi.

I genasi dell'acqua sembrano umani, fatta eccezione per una caratteristica peculiare collegata al loro antenato elementale. Alcuni esempi di queste caratteristiche sono i seguenti:

Pelle leggermente scagliosa
Epidermide viscida
Pelle o capelli blu-verdastri
Grandi occhi blu o neri
Mani e piedi palmati

I genasi dell'acqua si ritengono unici e superiori agli umani che li hanno dati alla luce. Provano poco o nessun interesse per gli altri della loro razza. Dal momento che possono percorrere a piacimento sia la terra che il mare, ritengono che nel mondo vi sia spazio a sufficienza per evitare che i genasi dell'acqua si incontrino o si ammucchino gli uni sugli altri da qualche parte. Soltanto nelle più grandi comunità di elfi acquatici c'è qualche possibilità che due o più genasi dell'acqua trascorrano qualche tempo insieme.

I genasi dell'acqua hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età degli umani.

Storia

Quasi tutti i genasi dell'acqua possono essere fatti risalire ad un incrocio razziale tra un essere umano e un esterno acquatico. I genasi dell'acqua sono privi di una storia comune, anche se molti di essi nascono dentro o nei pressi del Mare delle Stelle Cadute. Non esiste alcun resoconto che parli di un tentativo da parte dei genasi dell'acqua di fondare una comunità tutta loro, anche se di tanto in tanto nei libri di storia fa la sua comparsa un eroe acquatico, di solito associato al salvataggio di marinai che stavano annegando o allo sbaraglio di un attacco dei sahuagin. In questi racconti appaiono anche dei genasi acquatici malvagi, da pirati che adorano annegare i loro nemici a comandanti con i capelli blu di gruppi di incursori merrow.

A causa delle loro origini variabili, i genasi dell'aria possono provenire da qualsiasi ceppo razziale umano.

Atteggiamento mentale

I genasi dell'acqua sono orgogliosi delle loro abilità, e possono essere dei fanfaroni se sono dell'umore giusto. Più robusti degli umani e capaci di respirare sott'acqua, questi genasi considerano talvolta i marinai e i mercanti marini umani come sciocchi vulnerabili, che hanno le stesse probabilità di morire annegati o soffrire il mal di mare. La gente del Mare delle Stelle Cadute ha con le storie sui genasi dell'acqua una familiarità sufficiente per riconoscerli e non tenere conto del loro comportamento maleducato.

I genasi dell'acqua possiedono il meglio di due mondi. Sono in grado di camminare sulla terra per un periodo di tempo indefinito (a differenza degli elfi acquatici, che compatiscono segretamente), e in caso di necessità possono sempre ritirarsi nelle tranquille profondità dell'oceano. Spesso solitari, essi stabiliscono talvolta la loro dimora in una remota grotta sottomarina, restandosene per anni senza incontrare nessun altro essere intelligente. Provano un senso di affinità con le altre creature acquatiche, specialmente i tritoni e gli elementali dell'acqua, che sono nuotatori molto più veloci di loro.

I genasi dell'acqua tendono ad essere di allineamento neutrale, ed evitano perciò gli estremismi nella politica, nelle opinioni o nella carriera. Alcuni di loro si accontentano di vivere nel posticino che chiamano casa, mentre altri si dilettano nel percorrere per mesi le correnti del mare, lasciando che le acque li portino in luoghi lontani centinaia di chilometri.

Personaggi genasi dell'acqua

I genasi dell'acqua scelgono spesso una combinazione multiclasse tra guerriero e un'altra classe, lasciando che i rispettivi livelli crescano relativamente equilibrati.

Classe preferita: Guerriero. I genasi dell'acqua preferiscono gli stili di combattimento che utilizzano armi che sbilanciano, accecano o disarmano i loro avversari.

Classi di prestigio: I genasi dell'acqua non hanno particolari preferenze per quanto concerne le classi di prestigio.

società dei genasi dell'acqua

I genasi dell'acqua non possiedono una loro società, ma a livello inconscio adottano spesso le caratteristiche delle persone in mezzo alle quali vivono, per cui un genasi dell'acqua cresciuto fra gli elfi acquatici crederà probabilmente nella libertà personale e nel buon comportamento, mentre uno allevato dai sahuagin sarà bellicoso e assetato di sangue. I genasi dell'acqua provenienti da culture differenti possono essere così radicalmente diversi quanto una sorgente tranquilla e una ruggente cascata.

I genasi dell'acqua non preferiscono la compagnia di altri della loro razza, non foss'altro per il fatto che ciò li farebbe sentire meno "speciali" e unici nel contesto delle altre creature che vivono nei dintorni. Di conseguenza, raramente essi abitano nelle stesse comunità, e per quanto se ne sa nessuno di loro si è mai sposato con un altro. Questo contribuisce a mantenere bassa la popolazione dei genasi dell'acqua, e i nuovi genasi provengono da nuove stirpi o da stirpi che hanno saltato una generazione.

La loro natura altamente individualistica li rende dei capi poco probabili; è più facile che un genasi dell'acqua protegga o sostenga una persona che rispetta e ammira piuttosto che sia egli stesso il capo carismatico che attira con gioia i subalterni.

Esempi di genasi dell'acqua

Illustrazione di Vinod Rams

linguaggio e istruzione

Poiché la maggior parte di loro nasce nei pressi del Mare delle Stelle Cadute, i genasi dell'acqua imparano il Comune, non foss'altro che per tutto il traffico mercantile che lo attraversa. Molti di loro imparano anche l'Aquan o il Serusan per conversare con le altre creature acquatiche, e quelli che vivono nelle vicinanze degli elfi acquatici apprendono di solito anche la lingua elfica. Quelli allevati dai sahuagin imparano il linguaggio omonimo.

Tutti i genasi dell'acqua sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari, i popolani e i combattenti.

magia e conoscenze dei genasi dell'acqua

I genasi dell'acqua preferiscono gli incantesimi che producono freddo, ghiaccio, neve e acqua. Gli incantatori di questa razza sono di solito chierici o druidi, poiché raramente hanno il talento per la stregoneria e l'acqua rovina pergamene e libri degli incantesimi (anche se almeno un mago genasi dell'acqua ha ideato un metodo per scrivere le sue "pergamene" sulle conchiglie).

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

Gli incantesimi di Evocazione sono quelli più importanti per gran parte degli incantatori genasi dell'acqua, poiché permettono di evocare gli elementali acquatici e il controllo delle condizioni climatiche.

OGGETTI MAGICI DEI GENASI DELL'ACQUA

I genasi dell'acqua preferiscono le reti magiche e gli oggetti che possono essere usati sott'acqua, come i *corni dei tritoni* o i *tridenti dell'avvertimento*. La prima *statuina del potere meraviglioso* (*delfino di corallo*) (descritta nell'appendice) fu creata proprio da un mago genasi dell'acqua.

divinità dei genasi dell'acqua

I genasi dell'acqua non possiedono alcuna divinità razziale comune. Quelli che vivono in una comunità di altre creature acquatiche adottano di solito la divinità patrona di queste ultime. Dal momento che i loro sacerdoti devono scegliere divinità associate al dominio dell'Acqua, tutti i chierici genasi dell'acqua adorano Auril, Deep Sashelas, Eldath, Isis, Istishia, Sebek, Silvanus o Umberlee. Quelli che non sono abbastanza devoti per diventare chierici adorano comunque le stesse divinità, oppure qualche altro dio acquatico come Valkur.

Anche se sono pochi i genasi dell'acqua che si trovano a loro agio in un clima molto freddo, quelli che lo sono adorano di solito la Vergine del Gelo. Questi eccentrici genasi nuotano spesso nelle fredde acque dell'artico insieme alle foche e altre creature simili, e sono famosi per la loro abitudine di fare coppia con un grosso mostro tipico degli ambienti freddi. In particolare, fanno spesso amicizia con i giganti del gelo.

Deep Sashelas, il dio elfico delle onde e delle acque, rappresenta una scelta naturale per i genasi che si associano con gli elfi acquatici. Spesso i genasi agiscono come emissari e messaggeri fra le colonie degli elfi acquatici e i loro cugini terrestri. Come patrono della magia dell'acqua, questo dio attira inoltre l'adorazione di numerosi incantatori. I genasi dell'acqua più placidi e introspettivi adorano invece Eldath. I suoi chierici e druidi sono esseri benigni e servizievoli, che danno spesso la caccia ai seguaci di Malar. I maghi che adorano Eldath preferiscono più di ogni altro gli incantesimi di Abiurazione. Anche l'ideale di Istishia di abbracciare la propria personale eccellenza possiede un fascino particolare per molti genasi dell'acqua, come lo sono i suoi messaggi di flessibilità e di capacità di superare qualsiasi ostacolo, avendo a disposizione un tempo sufficiente. I seguaci di questa dea sono dei mediatori, che spesso intercedono fra due fazioni rivali che usano lo stesso specchio d'acqua, che si tratti di due diversi villaggi di pescatori o di una colonia di elfi acquatici irritati per il continuo traffico commerciale sopra le loro teste.

Le acque agitate e le lontane esplorazioni navali sono il pane quotidiano per i genasi dell'acqua. I genasi che adorano Valkur sono accolti con gioia dai capitani di marina, e rispettati dai marinai

comuni. Alcuni di questi genasi non possiedono il gusto per l'avventura, ma adorano lavorare con le barche, e si guadagnano da vivere nelle comunità costiere riparando i danni subiti sotto la linea di galleggiamento delle navi.

Molti genasi dell'acqua di allineamento malvagio nelle vicinanze di Mulhorand, Unther e Chessenta adorano il dio-coccodrillo Sebek, diventando talvolta dei licantropi, che infestano le rotte commerciali e tormentano le persone che vivono sugli argini dei fiumi o nelle loro vicinanze. Come la loro divinità, questi genasi sentono il continuo bisogno di dimostrare la loro forza e giustificare la propria esistenza intimidendo le creature più deboli di loro. Gli adoratori di Umberlee, la Regina delle Sgualdrine, possono essere i più crudeli e capricciosi di tutti i genasi dell'acqua. Queste creature adorano estorcere denaro per la loro chiesa, e un chierico navigante non ha nulla da temere anche nel caso che l'equipaggio inferocito decida di gettarlo a mare quando il tempo si fa brutto. Anche gli incantatori malvagi che praticano la magia dell'acqua adorano spesso questa divinità.

Rapporti con le altre razze

I genasi dell'acqua si sentono più vicini alla razza che li ha adottati, e indifferenti nei confronti di tutte le altre. Le creature acquatiche e le altre che possono respirare naturalmente sott'acqua sono trattate in maniera meno fredda (a meno che le suddette creature non siano nemiche naturali della razza adottiva dei genasi, come nel caso di un genasi allevato dai sahuagin che si trovi davanti un tritone). Non mostrano una particolare animosità nei confronti delle creature fiammeggianti o dei genasi del fuoco, e vedono una certa somiglianza fra se stessi e le creature volanti, anche se sono lesti nel puntualizzare che i volatili prima o poi devono atterrare per riposarsi, mentre loro e le altre creature del mare possono vivere in acqua per un periodo di tempo indefinito. Questi genasi deridono e ridicolizzano chiunque abbia paura dell'acqua, e i nani sono spesso il bersaglio delle loro frecciatine e dei loro scherzi (che comprendono quasi sempre un bagno fuori programma).

Equipaggiamento dei genasi dell'acqua

I genasi dell'acqua che vivono sotto la superficie del mare usano gli oggetti preferiti dalle altre razze acquatiche: reti anziché borse, armi perforanti anziché taglienti o contundenti e così via. Non hanno bisogno di bere quando si trovano sott'acqua, per cui non serve che si portino appresso dei liquidi che non siano pozioni, per le quali utilizzano apposite ghirbe impermeabili (descritte nell'appendice).

Animali domestici

I genasi dell'acqua che vivono in mare preferiscono delfini, piovre, squali e altri animali acquatici come compagni. Quelli che vivono alternativamente sulla terraferma e nell'acqua preferiscono gli animali che possono adattarsi ad entrambi gli ambienti, come coccodrilli, lontre e alcune specie di serpenti e uccelli.

Genasi dell'aria

Regioni: Calimshan.
Talenti razziali: Levitazione Migliorata, Linea di Sangue Elementale.
Modificatore di livello: +1.

I genasi dell'aria sono veloci e di spirito libero. Dal momento che le caratteristiche che identificano un genasi dell'aria sono sottili, molti di essi possono non essere riconosciuti per molti anni, e vengono talvolta scambiati per dei semplici stregoni. Quelli che invece sono radicalmente diversi dagli umani imparano presto a nascondere la loro vera natura alla gente comune, almeno fino a quando non sono in grado di proteggersi e controbattere da soli.

I genasi dell'aria sono creature discendenti da comuni esseri umani e dagli esterni nativi del Piano Elementale dell'Aria. La maggior parte dei genasi dell'aria di Faerûn proviene dalle stirpi originate oltre novemila anni fa dai djinn che fondarono quella che oggi è la nazione di Calimshan. Un numero molto minore di genasi dell'aria proviene invece dai djinn evocati in altre parti del mondo, e si dice che alcuni di essi siano nati da una stirpe generata da un potente stregone mephit dell'aria, che visse sul Grande Ghiacciaio centinaia di anni fa. Non si conosce il numero di genasi discendenti dai servitori delle divinità dell'aria come Akadi, Auril e Shaundakul, ma è probabile che sia molto piccolo. Ci sono leggende che raccontano di elfi simili ai genasi dell'aria, possibili discendenti dei seguaci della dea elfica Aerdrie Faenya, ma è probabile che queste storie non siano altro che resoconti confusi riguardanti gli avariel.

I genasi dell'aria assomigliano agli umani, fatta eccezione per una o due caratteristiche particolari che si ricollegano al loro antenato elementale. Alcuni esempi di queste caratteristiche sono elencati di seguito:

Pelle di colore azzurro chiaro
Pelle bianca e pallida
Capelli bianchi
Capelli azzurri chiari
Una continua lieve brezza in loro presenza
Carne fresca al tocco
Voce che può essere udita al di sopra di qualsiasi vento non magico
Ogni loro movimento improvviso è accompagnato dal fischio del vento

I genasi dell'aria si godono molto la loro natura insolita, anche se pochi di essi si danno la pena di risalire alla creatura che ha originato la stirpe di cui fanno parte, dal momento che queste creature sono ormai da tempo morte o sono state rispedite nel Piano Elementale dell'Aria. Visto che le stirpi djinn del Calimshan sono così vecchie e hanno subito numerosi incroci, è quasi impossibile determinare con mezzi normali se due genasi dell'aria provengano dalla medesima linea di sangue. Di conseguenza, tutti i genasi dell'aria considerano i loro simili come dei "cugini", anche se in maniera competitiva e arrogante.

I genasi dell'aria hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età degli umani.

Storia

Con solo alcune eccezioni, i genasi dell'aria nativi di Faerûn discendono dai djinn che un tempo regnavano sul Calimshan. I djinn e i nobili djinn ebbero spesso delle concubine umane, e da queste unioni nacquero dei mezzo-elementali. I mezzo-elementali crebbero di prestigio servendo negli eserciti dei djinn, e i loro figli ereditarono a loro volta qualcosa della loro natura elementale. Quando i padroni djinn furono rovesciati, molti djinn, mezzo-djinn e genasi dell'aria furono uccisi, banditi su altri piani o confinati dentro oggetti magici come le *ampolle di ferro*. I genasi dell'aria superstiti si nascosero o fuggirono nelle terre vicine. Oggi i genasi dell'aria sono più comuni nelle Terre dell'Intrigo, la Costa della Spada e le Terre Centrali Occidentali. Si sono mescolati con le popolazioni locali abbastanza a lungo perché almeno la metà di loro non assomigli più alla gente del Calimshan.

Atteggiamento mentale

I genasi dell'aria, come tutti gli stirpeplanari elementali, sono fieri del loro retaggio razziale, indipendentemente dall'opinione che gli altri hanno di loro. Sanno di essere i discendenti di potenti crea-

ture, e persino dei nobili della loro razza. Al di fuori del Calimshan, la maggior parte delle persone guardano a queste cose con soggezione anziché paura, quindi i genasi dell'aria sono abituati ad usare in maniera vistosa le loro abilità, e si aspettano una certa misura di deferenza da parte della gente normale. Dal momento che si considerano figli del cielo, i genasi dell'aria si spostano parecchio nel corso delle loro vite. Vogliono vedere e assaporare l'aria in posti radicalmente diversi tra loro, e considerano assai restrittivo l'atto del mettere radici da qualche parte, anche se solo per un tempo limitato.

I genasi dell'aria vedono gli elementali dell'aria come stupidi bruti, ma considerano i djinn e gli altri esterni aerei intelligenti come potenziali rivali per potere o attenzioni.

PERSONAGGI GENASI DELL'ARIA

Poiché possono avere qualsiasi allineamento, i genasi dell'aria si sono introdotti in tutte le possibili carriere, da paladino a necromante a chierico. Molti di loro sviluppano le abilità del ladro o del mago, compensando i loro punti deboli con incantesimi e abilità speciali. Per natura, i genasi dell'aria sono poco portati per le carriere del bardo, dell'incantatore divino o dello stregone. Quelli che decidono di studiare la magia tendono a preferire gli incantesimi che influenzano l'aria o l'elettricità.

Classe preferita: Guerriero. Visti i loro eccellenti punteggi di Destrezza e Intelligenza, molti genasi dell'aria intraprendono il cammino del guerriero agile che brandisce fulmineo lo stocco, piuttosto che la varietà "armatura completa e ascia da battaglia".

Classi di prestigio: I genasi dell'aria non mostrano alcuna particolare affinità per una classe di prestigio ben definita, ma le adottano quasi tutte in percentuali più o meno equivalenti.

Esempi di genasi dell'aria

Illustrazione di Vinod Rams

società dei genasi dell'aria

Anche se da una coppia nasce raramente più di un singolo genasi dell'aria, questi stirpeplanari si considerano tutti parte di una medesima, grande famiglia, e la loro tendenza al vagabondaggio implica che hanno buone probabilità di incontrare altri della loro razza in un momento o l'altro dei loro viaggi. I genasi dell'aria approfittano di queste occasioni per scambiarsi notizie su altri come loro, di solito sotto forma del confronto spaccone fra le loro imprese e quelle degli altri. A differenza di quanto avviene presso gli aasimar, i genasi dell'aria non sentono il bisogno di difendere i loro simili, e anzi considerano la debolezza di altri genasi dell'aria come una sorta di affermazione della loro forza.

In certi casi piuttosto rari, alcuni genasi dell'aria particolarmente carismatici hanno radunato diverse dozzine di esponenti della loro razza dando vita a una compagnia mercenaria, una cabala di maghi o un gruppo mercantile. Talvolta questi individui portano via i bambini genasi dell'aria ai loro genitori umani, perchè possano crescere tra persone della loro razza. Tuttavia, i genasi dell'aria raramente stanno insieme per più di un anno, e quindi questi figli adottivi restano affidati a uno o due individui che rimangono insieme dopo che il gruppo si è sciolto. Anche così, comunque, i piccoli acquisiscono un certo senso della comunità, e spesso si impegnano a loro volta per formare dei gruppi temporanei personali.

Linguaggio e istruzione

I genasi dell'aria non possiedono una lingua comune, anche se molti di loro imparano l'Auran, non foss'altro che per fare gli elitari e per condividere segreti tra di loro quando si trovano a portata d'orecchio dei non genasi. Un genasi dell'aria impara di solito la lingua dei suoi genitori, e potrebbe assimilare anche gli altri linguaggi appropriati per la sua regione di appartenenza.

Tutti i genasi dell'aria sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

magia e conoscenze dei genasi dell'aria

I genasi dell'aria non possiedono incantesimi esclusivi, ma preferiscono gli incantesimi dell'aria e del fulmine.

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

Incantesimo Focalizzato (Invocazione) e Incantesimo Focalizzato (Evocazione) sono due talenti comuni per i genasi dell'aria che scelgono di diventare incantatori. Inoltre, i maghi genasi dell'aria si specializzano spesso in una di queste due scuole.

divinità dei genasi dell'aria

I genasi dell'aria non possiedono una divinità razziale comune. Dal momento che i loro sacerdoti devono scegliere divinità associate al dominio dell'Aria, tutti i chierici genasi dell'aria adorano Aerdrie Faenya, Akadi, Auril, Set, Shaundakul, Sheela Peryroyl o Valkur. Anche quelli che non sono abbastanza devoti per diventare chierici venerano comunque queste divinità, o altri dei del cielo appropriati per la loro regione. Per esempio, i genasi dell'aria del Calimshan adorano spesso Bhaelros (il loro nome per Talos, il dio delle tempeste), e quelli dell'Amn potrebbero venerare Selûne (la dea della luna, delle stelle e dei viandanti). Sorprendentemente, non è Akadi la divinità più comunemente scelta dai genasi dell'aria, probabilmente perché si associa ai veri elementali piuttosto che agli esterni elementali antropomorfici come i djinn. Tuttavia, fra i chierici di Akadi, i genasi dell'aria sono considerati particolarmente benedetti.

Aerdrie Faenya, la dea elfica dei cieli, normalmente viene adorata dai genasi dell'aria che hanno forti legami con le comunità degli elfi, e in particolare quelle degli avariel. I genasi dell'aria che condividono la fede di Aerdrie Faenya agiscono come protettori delle creature volatili e incoraggiano gli elfi ad esplorare altre parti del mondo, incluse le società umane.

Auril, la Vergine del Gelo, è adorata dai genasi dell'aria che vivono nelle regioni più fredde, o che mostrano una predilezione per la magia del freddo. Questi tendono ad essere dei fanatici, che infliggono dolore agli altri per mezzo del freddo e del vento al fine di dimostrare il loro potere e la loro supremazia sull'elemento dell'aria. Un numero sproporzionato di genasi dell'aria adoratori di Auril hanno una peculiare carnagione blu pallida. Anche il culto di

Shaundakul è comune fra i genasi dell'aria. Ora che la sua popolarità è in fase ascendente, questa divinità ha attirato molti seguaci appartenenti a questa razza sia per la sua concentrazione sul vento sia perché incoraggia i viaggi frequenti. Si dice che secoli fa egli prese un'amante umana a Myth Drannor, e che dalla stirpe nata da quella unione sia scaturita una manciata di maschi genasi dell'aria con la barba bianca.

I genasi dell'aria che godono della distruzione, della violenza o semplicemente del caos sono spesso attratti dal culto di Talos. Anche Druidi e ranger malvagi lo adorano spesso, come i maghi che apprezzano gli incantesimi da battaglia su larga scala. Questi esseri fanno molto per insudiciare in tutto il Faerûn il nome dei genasi dell'aria, poiché proclamano a gran voce la loro fede e la loro eredità elementale, inducendo così molta gente ignorante a ritenere che tutti i membri di questa razza possiedano un temperamento simile.

Rapporti con le Altre Razze

Anche se sono arroganti per ciò che riguarda le loro abilità, i genasi dell'aria sono abbastanza intelligenti da riconoscere i talenti della razza elfica (mezzelfi inclusi), con la quale condividono l'amore per gli ampi spazi aperti della natura. Considerano i nani dei pantofolai dalla mente ristretta, troppo compiaciuti nella pietrosa comodità di un tetto di caverna sopra la testa. Gli gnomi sono considerati per lo più come i nani, ma i genasi dell'aria sanno che esistono alcune specie di gnomi che amano l'aria aperta quasi quanto gli elfi, e sono disposti a tollerarli.

Gli halfling vagano per il mondo quanto i genasi dell'aria, e perciò gli hin sono ben accolti da questi stirpeplanari come compagni di viaggio. I mezzorchi sono considerati esseri goffi e brutali, ma validi alleati quando c'è da menar le mani, per cui anche gli altezzosi genasi dell'aria scelgono le loro parole con attenzione quando si trovano vicino a questi massicci mezzosangue. Gli umani sono accettati, sebbene i genasi dell'aria considerino inutile e irritante la tendenza della media degli umani a mettere radici in un fazzoletto di terra libera.

Aasimar, tiefling e altre razze di genasi sono tutti uguali, almeno per quel che riguarda i genasi dell'aria. Tutti sono stati toccati da qualcosa che non è di questo mondo, ma dal momento che nessun'altra "contaminazione" è invero così impressionante o ispiratrice come l'elemento dell'aria, i genasi dell'aria tendono a trattare questi esseri come cugini lontani interessanti, pur se inevitabilmente limitati.

Equipaggiamento dei Genasi dell'Aria

I genasi dell'aria non possiedono né armi né articoli di equipaggiamento esclusivamente riconducibili alla loro razza, poiché di solito mancano di un background o di un addestramento comune. Tuttavia, dal momento che tutti i genasi dell'aria possiedono l'abilità innata di *levitazione*, è meno probabile che si portino appresso corde o altro armamentario da arrampicata, e la maggior parte di loro sarebbe più che disposta a lasciar perdere un *anello della caduta morbida* a favore di un altro oggetto presente in un tesoro.

Animali domestici

I genasi dell'aria preferiscono gli uccelli e altre creature volanti come famigli o animali da compagnia. Alcuni dei genasi dell'aria più strani acquisiscono a questo scopo animali insoliti come scoiattoli volanti, serpenti alati (descritti nell'appendice) o insetti spropositati. Girano voci su certi maghi genasi dell'aria che hanno per famigli dei falchifreccia, ma queste storie non hanno mai trovato conferma.

Genasi del Fuoco

Regioni: Calimshan, Chult, Lago dei Vapori, Unther.
Talenti razziali: Fiamme Guaritrici, Linea di Sangue Elementale.
Modificatore di livello: +1.

Normalmente si pensa ai genasi del fuoco come a creature impetuose e facili all'ira, e questa è certamente una reputazione ben meritata. Volubili, fieri e spesso impavidi, essi non si accontentano di stare a guardare il mondo che passa loro accanto. I genasi del fuoco possiedono evidenti caratteristiche fisiche che li identificano come diversi dai normali umani, e sono spesso il bersaglio di sfiducia e persecuzioni. Alcuni genasi del fuoco sono capaci di usare la loro prontezza di spirito per mettersi in una posizione di vantaggio verbale sui loro tormentatori, mentre altri scoprono che le frasi pungenti non hanno altro effetto che fare arrabbiare di più i loro avversari. Molti genasi del fuoco vengono distrutti da bambini dai loro stessi genitori, nel timore che si tratti di una prole demoniaca.

La maggior parte dei genasi del fuoco di Faerûn discendono dagli efreet che un tempo regnavano sul Calimshan. Gli stirpeplanari di questa specie vivono in tutte le Terre dell'Intrigo, e alcuni di essi hanno viaggiato lontano dai loro paesi natali per sfuggire alla paura e al pregiudizio che i Calishiti nutrono nei confronti dei geni. Chult, il Lago dei Vapori e Unther ospitano anch'essi un piccolo numero di genasi del fuoco, poiché quelle terre contengono vulcani che talvolta agiscono come portali naturali per il Piano Elementale del Fuoco, consentendo agli efreet e ad altri esterni fiammeggianti di prendere contatto con gli umani. Si sa che una grande famiglia di halfling genasi del fuoco viveva nell'Unther, ma la guerra con il Mulhorand l'ha costretta a trasferirsi, e nessuno sa dove si trovi ora.

La natura dei genasi del fuoco è evidentemente diversa da quella dei comuni mortali, poiché essi possiedono lineamenti per lo più umani ad eccezione di una o due caratteristiche molto appariscenti, collegate al loro antenato elementale. Alcuni esempi di questi tratti distintivi sono:

Pelle grigia come la carbonella
Pelle color rosso scuro
Capelli rossi o arancione che ondeggiano come fiamme
Occhi che lampeggiano quando il genasi si arrabbia
Pelle insolitamente calda
Grandi denti rossi
Costante odore di fumo

I genasi del fuoco vanno fieri del loro retaggio elementale e si considerano superiori ai normali esseri umani, anche se quelli più intelligenti non se ne vantano apertamente. Poiché i genasi discendenti dagli efreet di Calimshan non hanno praticamente alcuna possibilità di trovare i loro antenati elementali (che sono stati da lungo tempo distrutti, banditi o imprigionati quando il loro impero venne abbattuto), non se ne preoccupano affatto, godendosi i doni che il sangue dei loro antenati gli ha concesso. Ai genasi del fuoco piace la compagnia di quelli della loro razza, e formano talvolta gruppi scelti di guerrieri o maghi che offrono i loro servigi sulla base della loro abilità o del loro retaggio. Quando è possibile, sono anche soliti adottare i figli genasi del fuoco dai loro genitori umani.

I genasi del fuoco hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età degli umani.

Storia

La maggior parte dei genasi del fuoco di Faerûn è il risultato delle unioni tra umani ed efreet che si sono verificate migliaia di anni fa nel Calimshan. Questi sovrani efreet presero degli

amanti umani, e i loro figli mezzo-elementali servirono gli esterni loro genitori come guardie, consiglieri o diplomatici, generando a loro volta una prole che aveva pari probabilità di essere genasi del fuoco oppure no. La sconfitta dei geni ebbe come conseguenza un grande massacro e la dispersione di tutti gli stirpeplanari di quella terra, e da quel momento in poi le persone della stirpe degli efreet si sono mescolate agli umani anche in altri paesi. Oggi i genasi del fuoco appartenenti a queste linee di sangue si possono trovare in qualsiasi ceppo razziale umano, e molti di essi non assomigliano neanche lontanamente alla gente del Calimshan.

I genasi del fuoco che ebbero origine in altre terre non possiedono una storia comune, poiché la nascita delle loro stirpi è un evento raro e non collegato ad altri.

Atteggiamento mentale

I genasi del fuoco sono un popolo orgoglioso, consapevole di essere nato da grandi geni. Preferiscono vestirsi elegantemente e in maniera vistosa, vantandosi della loro differenza e mettendo bene in mostra i loro gusti e abilità superiori. I genasi del fuoco rispettano i loro simili puramente elementali, e quasi tutti trattano gli efreet e gli altri esterni superiori del fuoco con grande cortesia e rispetto, sia per il potere di queste creature che in segno di gratitudine per i talenti che hanno trasmesso a loro per via ereditaria. Vista l'alta opinione che hanno di se stessi, i genasi del fuoco si autoeleggono spesso come capi o portavoce di un gruppo, anche se non possiedono particolari capacità in queste funzioni.

I genasi del fuoco sono impazienti e non si adattano bene alle imprese che richiedono un sacco di tempo e studio. Amano però viaggiare, anche se solo per allontanarsi dalla presenza dei loro nemici o delle persone che hanno la capacità di frustrarli. I genasi del fuoco amano accumulare tesori, e preferiscono i gioielli alle borse piene di monete.

Esempi di genasi del fuoco

Illustrazione di Vinod Rams

Società dei genasi del fuoco

I genasi del fuoco sono competitivi, ma la loro rivalità è raramente di tipo letale. Anche due genasi del fuoco di allineamento o filosofia radicalmente diversi sono perfettamente in grado di rinfoderare le spade per farsi una chiacchierata sulla natura elementale e sulla storia delle loro famiglie, e nel caso che arrivino alle mani è più probabile che chiedano e ottengano pietà anziché ammazzarsi senza scrupoli di sorta. Sebbene abbiano dei temperamenti focosi, i litigi tra genasi del fuoco tendono ad esaurirsi velocemente, anche se i loro seguaci o alleati potrebbero doverne subire le fiammeggianti conseguenze.

Fatta eccezione per queste schermaglie amichevoli, i genasi del fuoco passano spesso interi anni senza incontrare nessuno della loro razza. Discendenti da esseri che hanno una società forte e compatta (seppure litigiosa), i genasi del fuoco hanno ancora la tendenza a riunirsi in gruppo ogni volta che le circostanze lo permettono. I figli allevati da due genasi del fuoco vedono nei loro genitori una vasta gamma di emozioni, da passione fenomenale e poesia epica a spaventosi litigi a base di urla e lancio di mobili. Questo viene accettato come la norma, e ai genasi del fuoco viene insegnato che una vita non vigorosa non vale la pena di essere vissuta.

Linguaggio e istruzione

I genasi del fuoco non condividono un linguaggio razziale, anche se alcuni di loro imparano l'Ignan per il solo scopo di coltivare un'aria esotica. Un genasi del fuoco impara solitamente la lingua dei suoi genitori e altri linguaggi specifici della sua regione nativa.

Tutti i genasi del fuoco sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Personaggi genasi del fuoco

I genasi del fuoco diventano astuti guerrieri, ma molti di essi preferiscono seguire il cammino del barbaro, perchè è più facile e promuove il fuoco della sete di sangue. Quasi tutti i genasi del fuoco di inclinazione arcana diventano preferibilmente stregoni anziché maghi, anche se i loro talenti naturali sembrerebbero indicare il contrario. I genasi del fuoco preferiscono parlare tra di loro che con altra gente, e la loro scarsa pazienza li renderebbe dei bardi davvero poco diplomatici. Il raro genasi del fuoco che sente il richiamo della classe del paladino è di solito il tipo di testa calda ("Non si fanno prigionieri!") che rischia sempre di perdere il controllo.

Classe preferita: Guerriero. La baraonda del combattimento è un ambiente facile da comprendere per una creatura nata dal fuoco.

Classi di prestigio: I genasi del fuoco non hanno particolari preferenze tra le varie classi di prestigio orientate alla guerra. Molti di essi diventano devoti arcani delle divinità del fuoco, e specialmente di Kossuth.

Magia e conoscenze dei genasi del fuoco

La magia associata al fuoco è ovviamente un buon punto di partenza, e questo implica a sua volta che gli incantesimi preferiti dai genasi del fuoco saranno quelli delle scuole di Evocazione e Invocazione.

Incantesimi e tradizioni magiche

Dal momento che possiedono dei tiri salvezza così buoni contro gli incantesimi e gli effetti basati sulle fiamme magiche, gli incantatori genasi del fuoco rischiano delle azioni che nessun altro mago o stregone oserebbe provare, come centrare una *palla di fuoco* su loro stessi. La differenza tra Intelligenza e Carisma indica che la maggior parte degli arcanisti genasi del fuoco saranno maghi, non bardi o stregoni. I loro libri degli incantesimi (a prova di fiamma) sono spesso composti da pagine e pagine di magie del fuoco.

Divinità dei genasi del fuoco

I genasi del fuoco non hanno una divinità razziale comune. Dal momento che i loro sacerdoti devono scegliere divinità associate al dominio del Fuoco, tutti i chierici genasi del fuoco adorano Gond, Kossuth o Talos. Poiché sono per natura impazienti, non è raro il caso di un genasi del fuoco che avanza per un po' di livello come chierico per poi passare a un'altra classe. Quelli che non sono abbastanza devoti per diventare chierici si dedicano all'adorazione delle divinità del fuoco o di inclinazione marziale.

Tradizionalmente, pochi genasi del fuoco hanno mai adorato Gond, poiché egli incarna l'abilità di forgiare oggetti, cosa che richiede decisamente troppa pazienza per i loro gusti. Tuttavia, un certo numero di genasi del fuoco ha scoperto le meraviglie delle armi a polvere nera, e ora adora il Portatore di Meraviglie come ringraziamento per la creazione di questi oggetti. Questi fanatici fucilieri vengono spesso assoldati per fare la guardia a spedizioni del magico esplosivo.

Kossuth è uno degli dei preferiti dai genasi del fuoco, poiché rappresenta l'apice dell'elemento che concede loro i doni speciali di cui godono. Essi riveriscono il suo aspetto fiammeggiante, piuttosto che quello di purificatore, e Kossuth non mostra verso di loro alcuna predilezione speciale.

Talos, il Signore delle Tempeste, accoglie con favore qualsiasi atto di adorazione basato sulla distruzione, e alcuni genasi del fuoco si godono a tal punto gli aspetti distruttivi della loro natura che Talos rappresenta per loro l'unica scelta possibile in fatto di divinità. La sua fede è molto popolare tra i genasi del fuoco che hanno scelto il cammino dello stregone.

Rapporti con le altre razze

I genasi del fuoco si considerano superiori a tutte le altre razze, ma accettano gli umani perché condividono il sangue che scorre anche nelle loro vene stirpeplanari. I nani, gli gnomi e gli halfling sono troppo bassi per essere presi sul serio, gli elfi sono troppo concentrati sulle conseguenze a lungo termine, e i mezzorchi sono troppo stupidi. I genasi della terra sono troppo lenti nell'agire, i genasi dell'acqua troppo spassionati, i genasi dell'aria troppo capricciosi, e gli aasimar e i tiefling troppo imbronciati. I genasi del fuoco perdono rapidamente la pazienza di fronte ai "difetti" delle altre razze, e raramente fanno amicizia con chiunque non sia un umano o un altro genasi del fuoco.

Equipaggiamento dei genasi del fuoco

I genasi del fuoco preferiscono armi come stocchi, scimitarre, falchion e armi a lama in asta. Non possiedono alcun equipaggiamento o armatura tradizionali.

Animali domestici

I genasi del fuoco preferiscono gli animali veloci e che tollerano il calore, come le lucertole del deserto. Alcuni stregoni che vivono nelle terre desolate nei pressi del Calimshan hanno scoperto come acquisire dei piccoli millepiedi mostruosi o piccoli scorpioni in qualità di famigli. Questi famigli sono considerati come i ragni pelosi, descritti a pagina 27 del libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Genasi della terra

Regioni: Mulhorand, il Nord.
Talenti razziali: Colosso di Pietra, Linea di Sangue Elementale, Scivolare nella Pietra.
Modificatore di livello: +1.

I genasi della terra sono pazienti, testardi e contemplativi nei loro processi decisionali. Marchiati fin dalla nascita con caratteristiche appariscenti che rispecchiano il loro retaggio elementale, i genasi della terra sono spesso evitati dagli altri, ma i loro doni fisici li rendono capaci di difendersi contro la maggior parte degli aggressori. Le loro forza e dimensioni talvolta li fanno diventare dei prepotenti, che attraggono un seguito di sicofanti sia per paura che per rispetto della loro possanza fisica.

Almeno tre quarti dei genasi della terra esistenti nel Faerûn sono i discendenti di umani e di esterni nativi del Piano Elementale della Terra. Il resto discende invece dalle divinità della terra o dai loro servitori, anziché da estranei elementali. Quasi tutte le stirpi della terra ebbero origine nel Nord, specialmente nella regione nei pressi del Dorso del Mondo, poiché qui si formano dei portali naturali dal Piano Elementale della Terra, consentendo l'incontro e le unioni fra le creature di entrambi i mondi. Le linee di sangue si originano dovunque sia comune l'adorazione delle divinità della terra. Si ritiene che il clan Ludwakazar dei nani degli scudi degli Speroni della Terra di Impiltur e la famiglia Tobarin degli gnomi delle rocce nella Grande Valle abbiano sangue elementale, ma sulla questione hanno entrambi la bocca cucita e nessuno di loro sarebbe un vero genasi della terra, bensì qualcosa di piuttosto diverso.

I genasi della terra sono evidentemente non umani, ma possiedono per lo più lineamenti umanoidi, a parte una o due caratteristiche peculiari collegate al loro antenato elementale. Alcuni esempi di queste caratteristiche sono i seguenti:

Pelle del colore della terra
Occhi simili ad abissi neri
Occhi simili a gemme
Voce roca
Mani e piedi molto grandi
Capelli grigi come il ferro
Secernono fango anziché sudore
Tonalità metallica della pelle o dei capelli

I genasi della terra, come tutti gli stirpeplanari elementali, sono orgogliosi della loro natura e delle loro abilità, ma la loro fierezza è di tipo tranquillo e confidente, piuttosto che fracassone. I genasi della terra sono pragmatici nei rapporti con il loro parentado. Di solito non si preoccupano di risalire alle proprie radici, ma non evitano neanche l'argomento. Non intrattengono alcun rapporto particolare con gli altri della loro specie, anche se sembrano preferire quelli che condividono le loro stesse caratteristiche fisiche.

I genasi della terra possiedono le medesime aspettativa di vita e categorie d'età di un comune essere umano.

Storia

I genasi della terra non hanno una storia comune. Quasi tutte le loro stirpi derivano da incontri casuali fra esseri umani ed esterni della terra, e anche coloro che discendono dalle divinità terrestri sono sparsi per il mondo senza uno scopo che li unisce. Dal momento che le caratteristiche esterne spesso saltano una generazione o due prima di manifestarsi, le linee di sangue sembrano sparire per decenni, per poi emergere di nuovo inaspettatamente in una famiglia che ormai ha dimenticato la propria genealogia. Poiché i genasi della terra sono leggermente meno fertili degli umani, alcune stirpi scompaiono definitivamente. A causa delle loro origini variegate, sia planari che geografiche, i genasi della terra si possono trovare praticamente in qualsiasi gruppo razziale umano.

Atteggiamento mentale

Orgogliosi del loro retaggio a dispetto delle opinioni altrui, i genasi della terra sono consapevoli di essere nati da esseri toccati dalla potenza della terra stessa. Anche se si rende conto che le circostanze delle sue origini esterne sono rare e lo marchiano come probabilmente diverso da chiunque altro incontrerà in vita, ciascuno di loro sente una profonda affinità con la terra stessa. I genasi della terra si sentono a loro agio quando i loro piedi poggiano sul terreno, e preferiscono andare a piedi nudi, se questo è appropriato per il clima o per l'ambiente in cui si trovano (i piedi dei genasi della terra sviluppano con facilità degli spessi calli, e possono camminare anche sulla ghiaia senza problemi). Sono abituati ad essere trattati come diversi, ma hanno la forza per difendersi se vengono molestati. Questi genasi rispettano la forza dei loro cugini elementali della terra, ma sono di solito indifferenti nei confronti di altre creature elementali.

I genasi della terra amano rivendicare e difendere il loro possesso su un appezzamento di terra, il che li rende coloni particolarmente preziosi nelle regioni di frontiera come le Marche d'Argento. Alcuni insoliti individui sviluppano una peculiare forma di febbre del viandante, che si manifesta nel desiderio di posare i piedi sulla terra di tutte le nazioni prima di morire. Un viaggio del genere potrebbe anche richiedere trent'anni o più, ma alcuni genasi della terra sono diventati famosi per la metodica determinazione con cui compiono i loro viaggi su lunghe distanze.

Esempi di genasi della terra

Illustrazione di Vinod Rams

Personaggi genasi della terra

Molti degli avventurieri genasi della terra sono personaggi orientati al combattimento, che si tratti di guerrieri, di ranger o di barbari. Di solito imparano stili di combattimento che facciano affidamento sui loro doni naturali, quindi un armigero genasi della terra sarà capace di provocare un incredibile spargimento di sangue oppure di incassare attacchi devastanti senza battere ciglio. I maghi non sono comuni tra i genasi della terra, ma quelli che abbracciano le arti arcane imparano spesso incantesimi che amplificano le loro capacità combattive, oppure diventano maestri della magia della terra.

Classe preferita: Guerriero. Alcuni genasi della terra potrebbero optare per un cammino marziale più specializzato, ma la maggior parte dei personaggi di questa razza preferirà i molti talenti bonus che solo la classe del guerriero può offrire.

Classi di prestigio: I genasi della terra preferiscono le classi di prestigio che li aiutano a combattere meglio, e specialmente quella del campione divino. I chierici genasi della terra possiedono un'innata affinità per le rune, e diventano spesso maestri delle rune.

Società dei genasi della terra

I genasi della terra sono alcuni dei più isolati fra gli stirpeplanari. Sono indifferenti verso gli altri della loro specie, ritenendo che per sopravvivere ciascuno deve fare affidamento alle sue sole forze. L'unico momento in cui questa barriera emotiva crolla facilmente è quando si incontrano due genasi della terra che condividono le stesse caratteristiche fisiche. La somiglianza superficiale risveglia un'eco di solidarietà parentale nei genasi della terra, e le rassomiglianze portano spesso a profonde amicizie o addirittura a matrimoni.

È proprio in questi gruppi che si formano i piccoli clan di genasi della terra, di solito nella forma di una compagnia mercenaria, uno squadrone di ranger o una banda di delinquenti barbari. I legami che uniscono questi personaggi possono diventare davvero molto forti, e i bardi cantano ballate di intere bande di genasi della terra che si incontrano per punire un amante crudele o la persona responsabile della morte di uno della loro cerchia. Poiché i genasi della terra sono pazienti, talvolta questa vendetta può arrivare mesi o addirittura anni dopo l'evento che l'ha scatenata, di solito nel corso di un incontro sorprendente e doloroso.

Vista la loro forza, i genasi della terra finiscono spesso in relazioni in cui sono la persona dominante. Ciò significa che i genasi della terra tendono a radunare intorno a sé i guerrieri dalle inclinazioni simili, che siano genasi oppure no, e dare vita a piccole baronie in territori isolati. Numerosi comandanti nella storia dei Regni di Confine sono stati proprio dei genasi della terra.

Linguaggio e istruzione

Fra i genasi della terra non esiste alcuna lingua comune, ed essi non sentono la necessità di imparare il Terran, a meno che non si tratti di incantatori che hanno bisogno di comunicare con gli elementali da loro evocati. Un genasi della terra impara di solito la lingua dei suoi genitori, e probabilmente altri linguaggi parlati nella sua regione nativa.

Tutti i genasi della terra sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Divinità dei genasi della terra

I genasi della terra non possiedono un pantheon o una particolare divinità razziale. Dal momento che i loro sacerdoti devono scegliere divinità associate al dominio della Terra, tutti i chierici genasi della terra adorano Callarduran Smoothhands, Chauntea, Dumathoin, Geb, Gond, Grumbar, Luthic, Moradin, Segojan Earthcaller, Urdlen o Urogalan. Quelli che non sono abbastanza devoti per seguire la vocazione sacerdotale adorano comunque questi dei o un'altra divinità associata alla terra o alla natura, come appropriato per la loro regione di origine.

Riverita dai genasi della terra come la fusione dei poteri della terra e della vita stessa, Chauntea è una scelta popolare per i membri di questa razza. Molti dei genasi della terra che adorano questa divinità ignorano il suo aspetto agricolo, concentrandosi invece sul suo ruolo di benigna Madre Terra, fondamento di vita e forza che pervade il suolo sul quale camminano. I più gentili adoratori di Chauntea sono anche troppo felici di assoldare come guardia del corpo un genasi della terra che condivide la loro fede.

Il Mulhorand e le terre ad esso adiacenti ospitano una piccola popolazione di genasi della terra, gran parte dei quali adora Geb, poiché i figli della sua divina stirpe diventano genasi della terra, anziché aasimar. I genasi della terra della linea di sangue di Geb hanno spesso un'affinità per gli orsi, e talvolta rassomigliano vagamente a queste possenti e nobili creature. Possono perciò scegliere il talento Affinità Animale Stirpeplanare.

Molti genasi della terra adorano Grumbar, il signore degli elementali della terra. Anche se egli non mostra per loro alcun favore

speciale rispetto a quanto manifesti nei confronti di qualsiasi altro fedele, i genasi rispettano ciò e lo considerano una prova che per avere successo ciascun individuo deve fare affidamento esclusivamente sulle proprie capacità.

Rapporti con le Altre Razze

I genasi della terra vanno d'accordo con nani e gnomi, ma trovano elfi e mezzelfi troppo gracili e deboli per essere presi seriamente. Gli halfling si dovrebbero ritrovare nella stessa categoria degli elfi, se non fosse per il loro spiccato talento per la sopravvivenza., cosa che i genasi rispettano. Abbastanza stranamente, la maggior parte degli elfi e dei mezzelfi apprezzano il legame che lega questi genasi alla terra che costituisce il loro elemento, anche se il sentimento non è corrisposto.

Poiché i genasi della terra hanno solitamente dei genitori umani, non hanno problemi con la razza umana. Non hanno pregiudizi né a favore né contro gli altri stirpeplanari, nemmeno per i genasi dell'aria, che considerano capricciosi ma abili. I mezzorchi sono interessanti per i genasi della terra, poiché possiedono il sangue caldo di una razza molto più forte, ma temperato dalla natura umana, il che è la stessa cosa che accade anche a loro. Di conseguenza, questi stirpeplanari considerano i mezzorchi come parenti di grado inferiore, ma nel complesso abbastanza simili a loro.

Equipaggiamento dei Genasi della Terra

I genasi della terra non possiedono armi o equipaggiamenti razziali, anche se un numero insolitamente alto di essi preferisce portare le armi che si sono costruiti da soli. Le armi più comuni sono solitamente oggetti che possono rivelarsi utili in una varietà di situazioni pratiche oltre che in combattimento, come martelli, asce e picconi.

Animali domestici

Quando i genasi della terra adottano animali domestici o da compagnia, preferiscono di solito creature tozze e robuste, come mastini, orsi e tassi. Alcuni di loro hanno un debole per i serpenti, e in questo caso preferiscono i serpenti strangolatori piuttosto che le varietà velenose.

Tanarukk

Regioni: Marche d'Argento, regione degli orchi.
Talenti razziali: Armatura Naturale Migliorata, Fiamme Guaritrici, Linea di Sangue Immonda, Resistenza all'Energia Migliorata.
Classe di prestigio razziale: Signore della guerra orchesco.
Dadi vita razziali: 5d8
Modificatore di livello: +3.

Nati dalle unioni tra i demoni e gli schiavi orchi, i tanarukk sono una specie potente e malvagia di stirpeplanari che si stanno diffondendo nel Nord. Visto il loro sangue orchesco, si riproducono rapidamente, e per questo motivo esistono più tanarukk di qualsiasi altro stirpeplanare. Intere tribù di queste creature hanno messo radici nelle Montagne Inferiori e continuano a moltiplicarsi, e nell'arco di vent'anni potrebbero rappresentare una seria minaccia per la fragile pace del Nord di Faerûn. Con una eredità malvagia riconducibile ad entrambi i rami della loro famiglia, i tanarukk sono quasi sempre di allineamento malvagio, senza una sola goccia di sangue umano che possa influenzare la loro propensione al male.

I tanarukk sono i discendenti degli orchi e dei tanar'ri (in particolare dei vrock). Simili ai tiefling, i tanarukk sono creature mortali di Faerûn nelle cui vene scorre il sangue di esterni malvagi. Possono riprodursi accoppiandosi con i membri della loro razza oppure con gli orchi di sangue puro, e anche gli orchi con un antenato tanarukk possiedono tutte le caratteristiche di questi ultimi. In teoria, i tanarukk potrebbero riprodursi anche unendosi a goblinoidi e ogre producendo strani incroci, anche se questa progenie sarebbe probabilmente sterile.

A differenza della maggior parte degli stirpeplanari, i tanarukk possiedono un aspetto grosso modo uniforme, e assomigliano tutti ad orchi bassi e tarchiati con delle posture ingobbite. I loro capelli sono ruvidi, sia sulla testa che nei ciuffi irregolari che crescono sulla superficie dei loro corpi. Possiedono denti aguzzi e zanne inferiori prominenti, con la mascella sporgente ben oltre i loro piccoli musi. Hanno gli occhi rossi, che luccicano quando sono infuriati, la fronte bassa cornuta o scagliosa, e il colore della pelle variabile da grigio-verdastro a marrone fosco.

I tanarukk hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età degli orchi, ma usano le caratteristiche di peso e altezza dei nani sulla Tabella 6-5 e 6-6 del *Manuale del Giocatore*.

Storia

La cittadella oggi conosciuta con il nome di Hellgate Keep cadde sotto l'egida dei demoni quasi cinquecento anni fa. Gli Arpisti apposero sigilli magici tutt'intorno al sito per impedire ai demoni di evocare altri della loro specie, per cui il balor Grintharke, il più potente fra i demoni presenti, ordinò ai suoi malvagi sgherri di accoppiarsi con gli schiavi orchi della fortezza per generare delle creature che si potessero moltiplicare rapidamente ma che fossero anche forti, in grado di servire i demoni come guardie e truppe d'assalto. Dopo poche centinaia di anni, queste stirpi immonde si stabilizzarono: era nata la razza dei tanarukk.

Negli anni recenti Grintharke fu ucciso, e i suoi successori ricominciarono a combattersi tra loro, ma riuscirono a conservare il potere fino a quando la cittadella stessa non venne distrutta nel 1369 CV da un artefatto extraplanare conosciuto come il Cristallo del Custode dei Portali. Un certo numero di superstiti tanarukk fuggirono sulle Montagne Inferiori, mentre altri rimanevano al comando di uno dei cambion della fortezza, affollando camere segrete sepolte a grande profondità nel Sottosuolo. I tanarukk delle Montagne Inferiori si stanno ora mescolando con le locali tribù orchesche, e presto potrebbero cominciare a diffondersi anche nel Dorso del Mondo, dove entreranno in conflitto con la tribù di Re Obould Molte-Frecce.

Atteggiamento Mentale

I tanarukk possiedono le caratteristiche peggiori degli orchi, unite al potere e al temperamento dei demoni. Generalmente maligni e inclini alla furia bestiale, i tanarukk preferiscono combattere anziché pensare, e uccidere anziché discutere. Il loro retaggio orchesco ha infuso in essi un salutare rispetto per il potere, che fu debitamente alimentato dai loro padroni tanar'ri. Vivono senza paura né moderazione, banchettando, bevendo e combattendo ogni volta che se ne presenta l'opportunità. Sono sprezzanti nei confronti dei più deboli, e si considerano una razza superiore di orchi. Sono impressionati soltanto dalla forza, e solo un capo molto potente potrebbe riuscire a convincerli a calmarsi quanto basta per seguire i suoi ordini contro un nemico comune.

Fra i tanarukk dalla mentalità così tipicamente semplicistica ve ne sono alcuni più intelligenti, o più moderati nel loro temperamento, probabilmente perché uno dei loro antenati demoniaci era un marilith o qualche altro tipo di demone più incline a pensare prima di agire. Sono proprio questi i tanarukk che diventano i capi della razza, o che insoddisfatti della vita tra i loro simili se ne allontanano per andare alla ricerca di altre sfide in altri luoghi. Questi tanarukk possono essere i più pericolosi di tutti, ma anche quelli che hanno le maggiori probabilità di fare amicizia con qualcuno che non sia a sua volta un orco o un altro tanarukk.

PERSONAGGI TANARUKK

Quasi tutti i tanarukk più saggi sono barbari o guerrieri, anche se non manca un discreto numero di stregoni. I loro capi hanno spesso una combinazione multiclasse di barbaro/stregone, e usano le loro limitate facoltà magiche per amplificare la loro prestanza fisica. I tanarukk meno inclini alla furia cieca tendono invece ad essere guerrieri o ranger.

Classe preferita: Barbaro. La potenza fisica di un tanarukk diventa semplicemente spaventosa, quando viene amplificata dai benefici della furia barbarica.

Classi di prestigio: Le guardie nere e gli assassini tanarukk sono avversari davvero terrificanti. I tanarukk possono anche diventare signori della guerra orcheschi (per i dettagli di questa classe di prestigio, consultare l'appendice).

società dei tanarukk

Tra tutti gli stirpeplanari, i tanarukk sono gli unici a possedere una società grande e prospera, poiché nemmeno i fey'ri raggiungono un numero paragonabile a quello degli orchi dal sangue immondo. Naturalmente, la società dei tanarukk è una mescolanza di quelle degli orchi e dei demoni, il che significa che fondamentalmente agiscono come orchi infusi da un malvagio potere soprannaturale. Tuttavia, a differenza di una tipica società orchesca, la forte influenza dei marilith coinvolti nei programmi riproduttivi ne ha attenuato le tendenze patriarcali, avendo per risultato una cultura in cui le femmine sono trattate molto meglio degli schiavi. Le femmine tanarukk che danno alla luce numerosi figli giovani e forti possono ottenere una certa misura di rispetto, e avere addirittura un certo grado di influenza sui loro compagni.

Tanarukk

Illustrazione di Vinod Rams

Come gli orchi, anche i tanarukk adottano la pratica dello sfregio rituale su se stessi e sugli altri, specialmente nel corso dei riti di passaggio all'età adulta. Dal momento che sono resistenti al fuoco, molti di questi rituali comprendono l'uso di acido o di armi seghettate. Altri invece si fanno inchiodare addosso ornamenti o armi di ferro (come i guanti da battaglia tanarukk) quando sono ancora roventi di forgiatura, in modo che questi oggetti risultino fusi con il loro corpo quando si raffreddano. Ciò ha anche l'effetto di impedire a chiunque di rubarli senza prima uccidere il tanarukk stesso.

linguaggio e istruzione

I tanarukk parlano l'Orchesco e l'Abissale, e usano il primo linguaggio per la maggior parte delle conversazioni ma inserendo nel discorso parole del secondo quando devono essere comunicati dei concetti più sofisticati. I tanarukk più intelligenti imparano di solito anche il Comune, in modo da poter interrogare i prigionieri con maggior facilità ed efficienza.

I tanarukk non sono istruiti e non sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per gli individui che acquisiscono dei livelli in una classe di personaggio diversa da quella del barbaro.

caratteristiche e capacità razziali

I tanarukk possiedono tutti i seguenti tratti razziali:

- +4 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 alla Saggezza, -4 al Carisma. I tanarukk sono forti e agili, ma si distraggono facilmente e possiedono una natura aggressiva.
- Taglia Media. I tanarukk sono di bassa statura ma sono larghi, come i nani.
- La velocità di movimento sul terreno dei tanarukk è di 6 metri.
- Scurovisione 18 metri.
- Resistenza al fuoco 10.
- Resistenza agli incantesimi di 14 + il livello di classe.
- Armatura naturale +4.
- Competenti nell'uso di tutte le armi da guerra.
- Dadi Vita da esterno: Un tanarukk ha 5d8 Dadi Vita razziali, derivatigli dal suo retaggio demoniaco. Un personaggio tanarukk riceve il massimo dei punti ferita dal suo primo Dado Vita razziale esterno, ed effettua il tiro normalmente per i restanti Dadi Vita razziali. Effettua inoltre il tiro per tutti i Dadi Vita provenienti dai livelli di classe, e non guadagna automaticamente il massimo dei punti ferita per il Dado Vita di classe del primo livello. I Dadi Vita razziali di un tanarukk gli conferiscono inoltre un bonus di attacco base di +5 e un bonus ai tiri salvezza di Tempra +4, Riflessi +4 e Volontà +4. I tanarukk che possiedono livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e i loro bonus ai tiri salvezza di classe ai loro bonus razziali di attacco e ai tiri salvezza.
- Abilità da esterno: I Dadi Vita da esterno di un tanarukk gli conferiscono un numero di punti abilità equivalente a (8 + modificatore di Intelligenza) x8. Le abilità di classe per questi punti abilità sono Ascoltare, Cercare, Intimidire, Nascondersi e Osservare. Un tanarukk non riceve il moltiplicatore di x4 per i punti abilità ricevuti dal suo primo livello di classe.
- Talenti da esterno: I Dadi Vita demoniaci di un tanarukk gli conferiscono due talenti. Il tanarukk tipico sceglie Arma Focalizzata (ascia da battaglia) e Sensi Acuti. Un tanarukk che possiede livelli di classe guadagna nuovi talenti basandosi sul totale dei suoi Dadi Vita, come indicato nella Tabella 2 dell'introduzione.
- Attacco naturale: Un tanarukk può usare il suo morso come un'arma naturale, che infligge 1d6 danni. Un tanarukk può attaccare con un'arma usando il suo normale bonus di attacco, e tentare di morsicare come attacco secondario (con una penalità di -5 al tiro per colpire e metà del bonus di forza al tiro per i danni).
- Controllare le fiamme (Mag): I tanarukk possono fare in modo che l'intensità di un fuoco non magico entro 3 metri di distanza da loro si riduca al livello di carboni ardenti oppure aumenti fino a essere luminoso come la luce del giorno, duplicando così il suo raggio di illuminazione. Questa capacità non aumenta la temperatura o il consumo di combustibile da parte del fuoco, ha una durata di 5 minuti, e può essere utilizzata una volta al giorno. I tanarukk usano questa capacità come se fossero degli stregoni di 5° livello.
- Sangue orchesco: A dispetto di tutte le loro caratteristiche e capacità speciali, in linea di massima i tanarukk hanno molto in comune con gli orchi. Di conseguenza, essi possono utilizzare o

creare armi e oggetti magici dotati di poteri specifici della razza orchesca proprio come se fossero semplici orchi.

- Esterno: I tanarukk vengono considerati nativi esterni.
- Linguaggi automatici: Abissale, Orchesco, lingua della regione nativa. Linguaggi bonus: A seconda della regione.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello: +3. A causa dei suoi Dadi Vita razziali, resistenza agli incantesimi, resistenza al fuoco, armatura naturale e vantaggiosi modificatori ai punteggi di caratteristica, un tanarukk possiede un livello effettivo del personaggio di 8 più i suoi livelli di classe. Quindi, un tanarukk barbaro di 2° livello avrebbe un LEP effettivo di 10. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla Tabella 1, nell'introduzione.

Magia e conoscenze dei Tanarukk

I tanarukk hanno pochi maghi, poiché preferiscono la facilità della stregoneria. Dal momento però che solo pochi di loro hanno talento per le arti arcane, la maggior parte degli incantatori tanarukk sono chierici.

Incantesimi e tradizioni magiche

Gli incantatori tanarukk preferiscono le magie che evocano creature esterne, distruggono i nemici con il fuoco o rendono se stessi più forti in combattimento (come *forza straordinaria, giusto potere* e *potere divino*).

Oggetti magici dei tanarukk

Raramente i tanarukk dispongono dell'abilità necessaria per costruire oggetti magici personalizzati, ma molti indossano i *guanti da battaglia ardenti* creati per loro dai loro padroni demoniaci. In alternativa, usano gli oggetti magici degli orchi o quelli procurati loro dagli immondi. Alcuni fortunati tanarukk portano gli antichi oggetti magici saccheggiati da Hellgate Keep, come l'*armatura ruggente di Ammarindar* (descritta nell'appendice).

Divinità dei Tanarukk

Come i loro antenati orchi dal sangue puro, i tanarukk adorano le divinità del pantheon orchesco. Nonostante l'influenza dei loro mentori immondi, le tribù tanarukk non sono dedite all'adorazione dei demoni. I tanarukk che sono soddisfatti di mettere la propria prestanza fisica al servizio dei capi orchi (senza starci a pensare troppo) tendono verso l'adorazione di Bahgtru. Più di ogni altro tanarukk, i seguaci di Bahgtru indossano raramente delle armature, considerandole un segno di debolezza, e tendono ad essere i membri più forti e aggressivi della loro tribù.

Gruumsh, Colui Che Non Dorme Mai, è riverito da tutti i tanarukk ed è specialmente vicino ai cuori dei capi dei clan e delle tribù. Questi considerano il loro sangue demoniaco come una ricompensa da parte di Gruumsh per il loro lungo servizio, e uccidono senza pietà i giovani più deboli della tribù o quelli che non manifestano autentiche caratteristiche tanarukk. Permettere che viva un essere che ha ripudiato i doni del Dio Con l'Occhio Solo costituisce una grave offesa per il suo culto.

I tanarukk considerano Ilneval, il dio degli incroci razziali e delle abilità combattive orchesche, come loro patrono speciale, e Ilneval viene adorato quasi quanto Gruumsh. Se questa nuova razza dovesse espandersi ulteriormente, è probabile che il suo culto soppianterà quello di Gruumsh nelle preferenze dei tanarukk. Ilneval è anche il dio preferito dai tanarukk più intelligenti, oltreché degli ufficiali nelle armate orchesche. I suoi seguaci diventano più facilmente guerrieri o ranger piuttosto che barbari.

Rapporti con le altre razze

Anche più degli orchi normali, i tanarukk considerano le altre razze più deboli in confronto a loro. Soltanto i demoni (e anche, in misura minore, le potenti creature toccate dalle forze infernali come i mezzo-immondi) ricevono rispetto da parte dei tanarukk, e solo perché possiedono il potere necessario per far eseguire i loro comandi.

I tanarukk hanno la tendenza a torturare e poi mangiarsi qualsiasi umanoide intelligente che abbia la sfortuna di incrociare la loro strada. Dopo secoli di servizio ai tanar'ri, i tanarukk hanno ben assimilato tutte le più dolorose tecniche di tortura, e non disdegnano di divorare parti delle loro vittime mentre queste sono ancora vive. Provano un odio particolare nei confronti degli elfi, visto che anche il più debole dei tanarukk è più che capace di tener testa a una mezza dozzina di comuni elfi.

I tanarukk considerano gli orchi e i mezzorchi come alleati preziosi, anche se di rango inferiore rispetto a loro. Tutti questi alleati vengono di solito costretti a mescolarsi con la tribù tanarukk per creare una generazione ancora più numerosa di questa progenie demoniaca.

Equipaggiamento dei Tanarukk

I tanarukk comuni indossano raramente le armature, accontentandosi della loro pelle spessa e robusta. Luogotenenti e capitani tribali indossano corazze, ma quando sono costretti a combattere per mantenere la loro posizione se le tolgono per dimostrare che sono forti anche senza una seconda pelle di metallo.

Molti tanarukk portano quelli che loro chiamano "guanti da battaglia", spesse strisce di metallo che coprono gli avambracci e parte delle mani. Alcuni di quelli più sadici mettono le mani nel fuoco per diversi minuti prima di una battaglia, riscaldando i guanti d'arme in modo che infliggano 1 danno da fuoco nei loro attacchi senz'armi (la resistenza al fuoco dei tanarukk fa sì che questo processo non dia loro il minimo fastidio). I tanarukk non considerano armature i guanti da battaglia, per cui chi li indossa non viene ritenuto un debole.

Animali domestici

Durante la loro prigionia all'interno di Hellgate Keep, i tanarukk hanno perso la capacità di addestrare gli animali e hanno ricominciato solo da poco ad allevare cinghiali e cinghiali crudeli in qualità di cavalcature. Idealmente, le varietà immonde di questi animali sarebbero molto adatte al loro temperamento e alle loro necessità, ma ai tanarukk mancano i mezzi per procurarsi un gran numero di queste creature.

Tiefling

Regioni: Mulhorand, Unther, Thay.
Talenti razziali: Affinità Animale Stirpeplanare, Ali dell'Esterno, Linea di Sangue Immonda, Ottenebramento, Resistenza all'Energia Migliorata.
Modificatore di livello: +1.

Recando la corruzione del male nelle loro stesse anime, i tiefling sono perseguitati e temuti in quasi ogni parte di Faerûn. Quelli che manifestano evidenti malformazioni fisiche sono di solito uccisi alla nascita, e anche quelli che possiedono tratti fisici meno discernibili vengono talvolta uccisi dai loro genitori in preda all'orrore. Occasionalmente, un tiefling nasce in una famiglia in cui non si fa caso al suo aspetto, determinata a redimerlo, desiderosa di sfrut-

tarlo o abbastanza malvagia da non preoccuparsi della sua natura, e questi tiefling sono quelli che hanno maggiori probabilità di raggiungere l'età adulta. Quasi tutti i tiefling sono malvagi, ma alcuni sono riusciti a superare l'influenza della loro stirpe abbastanza da effettuare da soli le loro scelte su cosa è bene e cosa è male.

I tiefling sono i lontani discendenti di un essere umano e qualche esterno di allineamento malvagio, come un demone (di solito un succube o un marilith), un diavolo (normalmente un erinni, un gelugon o un diavolo della fossa), una strega notturna, un rakshasa o addirittura un servitore di una divinità malvagia (alcune di queste creature devono ovviamente usare la magia per assumere una forma compatibile con il partner umano). Si conoscono altre specie di creature corrotte dal male, come elfi (in particolare i fey'ri), orchi (come i tanarukk) e appartenenti ad altre razze, ma queste sono stirpi distinte, e non sono considerate dei veri tiefling.

I tiefling sembrano umani, se si fa eccezione per una o due caratteristiche particolari collegate al loro lontano e insolito progenitore. Alcuni esempi di queste caratteristiche (e degli antenati a cui si devono) sono elencati di seguito:

Piccole corna sulla testa (demone, diavolo, strega notturna)
Zanne o denti aguzzi
Lingua biforcuta (demone, diavolo)
Occhi rossi luminosi (demone, diavolo, strega notturna)
Occhi da gatto (rakshasa)
Più o meno di cinque dita (demone, diavolo)
Zampe caprine (diavolo)
Zoccoli (diavolo)
Coda non prensile (demone, diavolo)
Pelle pelosa, scagliosa o coriacea (demone, diavolo, rakshasa)
Pelle rossa (demone, diavolo)
Pelle bluastra e livida (strega notturna)
Privo di ombra (demone, diavolo)
Nessun riflesso (demone, diavolo)
Pelle calda al tocco (demone, diavolo)
Odore di zolfo (demone, diavolo)

I tiefling si rendono conto in tenera età di essere diversi dalla gente intorno a loro, e hanno spesso strani impulsi, desideri o necessità a causa del loro retaggio malvagio. Poiché i tiefling possono discendere da molte diverse creature, è difficile stabilire se due di loro sono o meno imparentati, e dal momento che molti di essi discendono da linee di sangue demoniache, anche due tiefling provenienti da demoni simili o addirittura dalla stessa creatura potrebbero non assomigliarsi per nulla.

I tiefling hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età degli umani.

storia

Quasi tutti i tiefling di Faerûn provengono da linee di sangue con origine nel Mulhorand o nel Thay. I tiefling Mulhorandi discendono dai servitori o dalle manifestazioni di Set o di Sebek, mentre quelli del Thay sono di solito il risultato degli amoreggiamenti con creature immonde di ogni tipo. Come avviene per gli aasimar del Mulhorand, molti tiefling di quell'antica terra abbandonano la regione al fine di cercare il proprio destino senza interferenze esterne. I tiefling Thayan sono di solito i nipoti di potenti maghi, generati nel nome di chissà quale contorta macchinazione, e normalmente trascorrono le loro vite come schiavi o pedine per entrambi i rami della famiglia (anche se si dice che Nevron, lo zulkir dell'Evocazione, sia in realtà un tiefling). In ogni caso, i tiefling di queste due regioni assomigliano di solito agli umani alla cui razza appartengono i loro genitori, mentre le loro caratteristiche inumane li distinguono dagli altri Thayan o Mulhorandi.

Si vocifera che anche l'Unther alberghi una popolazione di tiefling paragonabile a quella del Mulhorand, ma in verità si tratta di un equivoco, poiché il malvagio e pazzo dio-sovrano Gilgeam non generò mai alcun figlio, per paura che il virgulto potesse un giorno scalzarlo dal suo trono. Tuttavia, si dice che Nergal (il dio Untheric del mondo inferiore) abbia originato almeno un figlio prima di essere ucciso durante le Guerre del Portale Orchesco di oltre duemila anni fa, ed è possibile che qualche uomo o donna Untheric portino ancora oggi nelle vene l'eredità della stirpe di quella divinità malvagia. I maghi di Unther potrebbero inoltre essere responsabili, grazie alle loro evocazioni, per qualche altro tiefling generato dai diavoli.

atteggiamento mentale

I tielfing conducono una vita da emarginati. Temuti per il loro retaggio malvagio e agendo spesso in conformità con la loro demoniaca ascendenza, essi imparano a tenere a distanza le persone normali, e a nascondere ciò che li rende distinti da loro. Come tutti gli stirpeplanari, essi sono diversi dai loro genitori. Assai di rado un tiefling è stato allevato in un'atmosfera di amore parentale. I tiefling sono persone rancorose, che prima o poi si aspettano di essere ripudiate anche dai loro migliori amici, e scivolano spesso in esistenze di crimine, depravazione e crudeltà. I tiefling guardano con invidia e timore i veri immondi e gli altri esterni malvagi.

Alcuni tiefling rifiutano però il loro sangue corrotto, e si mettono in cerca della luce. Non molti di loro hanno successo per un tempo prolungato, e sono molti di più quelli che si adagiano in una confortevole nicchia a mezza via fra il male e il bene. Ma fra tutte le creature che si sforzano per fare il bene, i tiefling di allineamento buono sono probabilmente quelli che devono faticare di più.

PERSONAGGI TIEFLING

Molti tiefling adottano una combinazione multiclasse tra ladro e un'altra classe di personaggio; persino il miglior mago fra i tiefling potrebbe avere un talento speciale per fare acrobazie, scassinare serrature o muoversi in silenzio nell'ombra. Un tiefling è abbastanza versatile per poter fare praticamente qualsiasi cosa, anche se la carriera dello stregone decisamente non fa per loro.

Classe preferita: Ladro. Nessun'altra classe ricompensa come questa i punteggi alti di Destrezza e Intelligenza, e la sua natura flessibile si adatta bene allo status di emarginato di un tiefling.

Classi di prestigio: A causa della loro innata associazione con il male, molti tiefling malvagi diventano guardie nere. Altri invece diventano assassini, ombre danzanti o adepti d'ombra.

società dei tiefling

Viste le diverse circostanze della loro nascita, la maggior parte dei tiefling diventa adulta senza mai conoscere un altro della loro specie. A causa delle loro disperse radici e della loro tendenza a compiere il male, i tiefling non si fidano gli uni degli altri, ma nello stesso tempo desidererebbero avere vicino qualcuno che condivida con loro un seppur limitato rapporto di fratellanza. Quindi, non è insolito trovare piccoli gruppi di tiefling dalle inclinazioni simili a capo di una gilda di ladri. Qualche volta un tiefling buono potrebbe mettersi a sua volta in cerca di altri della sua razza nella speranza di salvarli dal male o dalla punizione, ma la maggior parte dei tiefling sono così abituati a badare soltanto a se stessi che un simile pensiero non si fa mai strada nella loro mente.

Il Thay rappresenta un caso insolito, a causa del gran numero di schiavi tiefling che ospita. Nel Thay esiste un numero sconosciuto di linee di sangue immonde, alcune delle quali si sono perdute per generazioni. Quando un vero tiefling si manifesta a partire da una stirpe latente, spesso tra i Maghi Rossi si scatena una feroce competizione per accaparrarsi il neonato stirpeplanare. Alcuni Maghi Rossi addestrano questi giovani tiefling insieme ad altri della loro razza, per farli lavorare come spie presso altre casate, come assassini personali o come vittime sacrificali di qualche tipo in onore di un'entità malvagia. Questi tie-

fling possono sviluppare un senso di comunità insieme ai loro confratelli. Se sono fortunati, potrebbero riuscire a scappare dalle grinfie dei loro malvagi padroni, disperdendosi ai quattro venti per evitare la cattura. Alcuni di questi schiavi fomentano delle rivolte per coprire le loro tracce, altri ritornano per uccidere i loro ex padroni, e altri ancora se ne vanno per non tornare mai più. In questo senso, certi tiefling possono dire di appartenere a delle grandi famiglie, anche se trovare i loro fratelli adottivi di solito può rappresentare un problema.

Linguaggio e istruzione

I tiefling non condividono una lingua comune. Alcuni di loro imparano l'Infernale o l'Abissale, anche se spesso apprendono il linguaggio della razza sbagliata, poiché molto spesso non hanno la minima idea da dove provenga in realtà la loro stirpe. Un tiefling impara di solito la lingua dei suoi genitori, e potrebbe poi assimilare altri linguaggi appropriati per la sua regione di appartenenza.

Tutti i tiefling sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari e i popolani.

Magia e conoscenze dei tiefling

Molti tiefling ricercano le magie che portino loro il potere dei Piani Inferiori, specialmente incantesimi di divinazione che permettano loro di fare domande a potenti immondi, e incantesimi di evocazione che portino al loro cospetto le creature delle tenebre.

Incantesimi e tradizioni magiche

Numerosi tiefling scelgono il talento Contrattatore Infernale (descritto nell'appendice), che consente loro di evocare con gli incantesimi delle creature più potenti, e che conferisce loro altri malvagi alleati.

Illustrazione di Vinod Rams

Esempi di tiefling

Divinità tiefling

I tiefling non possiedono una comune divinità razziale, ma adorano talvolta potenti demoni, diavoli o qualsiasi fosse l'entità divina riverita dal loro antenato esterno (oppure l'antenato stesso, nel caso si tratti di una divinità). Un tiefling nato al di fuori degli Antichi Imperi o del Thay, oppure uno i cui viaggi lo hanno portato lontano da quelle terre, si rivolge di solito a un dio compatibile con le proprie inclinazioni e presente nel pantheon del paese in cui si trova. Le seguenti divinità sono le patrone più comuni per i tiefling di allineamento malvagio, ma non sono certamente da considerare le uniche.

Il culto di Beshaba, la Vergine della Sfortuna, attrae un certo numero di tiefling. Questa crudele e bella dea ha creato personalmente nel corso delle epoche alcune stirpi di tiefling, molte delle quali hanno i capelli bianchi e manifestano corna ramificate simili a quelle dei cervi, piuttosto che di altro tipo. I tiefling che adorano Beshaba lo fanno perché ritengono di essere sfortunati ad essere nati come sono, e di conseguenza cercano di diffondere anche agli altri la loro sventura.

Anche se Cyric non ha mai dato vita ad alcuna stirpe di tiefling dal tempo della propria apoteosi, assassini e illusionisti di questa razza adorano spesso questa divinità, come quelli che sono istigati al conflitto e all'aggressione dalla propria linea di sangue.

Si dice che Gargauth, il dio della corruzione, del tradimento e della crudeltà, si manifesti nei panni di uno straniero servizievole, diventi amico di una donna buona che attraversa un momento di difficoltà e che l'abbandoni appena prima che ella metta al mondo la sua progenie mezzosangue. Questi figli del male emulano le pratiche del loro padre oscuro, quindi la stirpe di Gargauth possiede molti discendenti nel Faerûn. Egli è adorato da quei tiefling che vorrebbero distruggere un odiato rivale (probabilmente un tempio di allineamento buono che li ha perseguitati quando erano giovani) o da quelli che desiderano accedere al potere con grande rapidità.

Poiché molti tiefling tendono a gravitare naturalmente verso le arti del ladro, un certo numero di essi ha scelto Mask come loro patrono. Si conosce soltanto una linea di sangue tiefling discesa da Mask, una stirpe del Thesk nota per non avere alcun riflesso negli specchi, ma la natura furtiva del dio implica che altri suoi figli potrebbero essere quasi dovunque. Mask viene adorato dai tiefling ladri, o da quelli che devono compiere il proprio lavoro restando nascosti nell'ombra.

Non si sa se Shar abbia mai originato una prole stirpeplanare, ma attira l'adorazione di coloro che desiderano dimenticare i loro vecchi dolori e ferite. Questa dea si diletta particolarmente nel mettere i suoi fedeli tiefling contro i servitori aasimar di Selûne.

Rapporti con le altre razze

I tiefling trattano tutte le altre razze allo stesso modo: tenendosene alla larga. Sono molto lenti nel concedere fiducia al prossimo, e si aspettano sempre che da un momento all'altro un amico si trasformi in un nemico. Gli aasimar scatenano nei tiefling una reazione istintiva di paura e repulsione, rendendo difficile la collaborazione fra queste due razze.

I mezzorchi sono l'unica razza che i tiefling tollerano con facilità, dal momento che sono l'unica razza comune di mezzosangue ad essere vilipesa quanto la loro. Tuttavia, non per questo un tiefling sarà più incline a fidarsi di un mezzorco; semplicemente, sarà più probabile che ne comprenda il punto di vista.

Equipaggiamento dei tiefling

I tiefling non hanno un equipaggiamento personalizzato, sebbene condividano una predilezione per le armi che causano molto dolore e molto spargimento di sangue. Di solito un tiefling si sente molto a proprio agio quando stringe fra le mani un'arma *sacrilega*.

Animali domestici

Visto il loro variegato background, i tiefling non hanno un animale che potrebbe essere classificato come il preferito dalla loro razza. Tuttavia, hanno una certa preferenza per cani cattivi, ratti, serpenti e corvi come animali da compagnia, e quelli che hanno talento per la magia stabiliscono talvolta un legame con un animale immondo di qualche tipo.

Razze Minori

Anche se le cosiddette razze minori non sono così numerose sulla superifice di Faerûn quanto quelle standard, si tratta pur sempre di forze con cui fare i conti. Questi non sono mostri isolati: ciascuno di questi popoli possiede una propria cultura vitale ed esclusiva, e la maggior parte di essi ha anche una lunga e variegata storia, tradizioni significative e un buon grado di fierezza e orgoglio razziale.

Aarakocra

Regioni: Chult, Cormyr, Golfo di Vihon, Grande Foresta.
Talenti razziali: Attacco in Volo (descritto nel *Manuale dei Mostri*), Fluttuare (talento dei draghi, sempre nel *Manuale dei Mostri*), Volare Migliorato.
Modificatore di livello: +2.

Gli aarakocra sono una razza di creature intelligenti simili agli uccelli, che vivono nelle aree montane di tutto il pianeta Toril. Gli aarakocra amano volteggiare per ore e ore in alto nel cielo, cavalcando le correnti ascensionali con le ali spiegate. Da lontano, è facile scambiarli per aquile o per qualche altro tipo di grandi uccelli predatori.

Gli aarakocra sono alti circa 1,50 metri, e hanno un'apertura alare di fino a 6 metri; in media, pesano soltanto circa 40,5 kg. Più o meno a metà di ciascuna ala possiedono una mano a tre dita, che serve a qualcosa solo quando le ali sono chiuse. I muscoli delle loro ali sono attaccati a una robusta placca ossea del torace, e le loro potenti gambe sono dotate di affilati artigli retrattili, che gli consentono di usare i piedi come se fossero mani. Le teste combinano le caratteristiche delle aquile e dei pappagalli; i loro becchi sono nero-grigiastri, e neri sono anche gli occhi. Il piumaggio dei maschi di questa specie ha colori vivaci, di solito rosso, arancione o giallo, mentre le femmine sono grigie o marroni.

Ai cuccioli degli aarakocra non è permesso abbandonare il nido nei primi tre mesi di vita. Trascorso questo periodo, sono considerati dei bambini solo per i loro primi cinque anni di esistenza, dopodiché vengono scacciati dalla parte del nido della tribù occupata dalla loro famiglia, e gli viene concessa una porzione tutta loro. Gli aarakocra possono vivere più di cent'anni.

Gli aarakocra hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età degli umani.

Storia

La razza degli aarakocra ebbe origine nella lontana terra di Maztica, a grande distanza ad ovest di Faerûn. Nel corso di numerose generazioni, gli stormi di aarakocra migrarono di isola in isola attraverso il Mare Senza Tracce, seguendo gli esploratori che avevano inviato in cerca di nuovi nidi al di là dell'aurora. I primi coloni aarakocra arrivarono nel Faerûn settentrionale nel 418 CV, l'Anno del Volo delle Aquile.

Gli aarakocra stabilirono quattro colonie principali nel territorio di Faerûn: i Monti della Stella nella Grande Foresta, i Corni Tempestosi nel Cormyr, le Montagne dei Garofani nelGolfo di Vilhon e le Scogliere Brumose nel Chult. Tuttavia, la colonia sui Monti della Stella fu distrutta solo pochi anni fa da Elaacrimalicros, un antico drago verde, e da allora tutti gli aarakocra Faerûniani hanno giurato di vendicare la morte dei loro consanguinei.

Atteggiamento mentale

Gli aarakocra guardano dall'alto le altre razze, sia in senso letterale che figurato. Provano compassione per la scarsa mobilità di quei poveri sciocchi "terricoli", e li criticano spesso per la loro "mancanza di prospettiva".

Gli aarakocra hanno bisogno di viaggiare, di vedere il mondo scorrere sotto di loro. Ciò, combinato con la sete di vendetta nei confronti della creatura che ha assassinato i loro compagni della colonia dei Monti della Stella, ha spinto molti di loro a prendere contatti con il mondo esterno.

Personaggi aarakocra

Gli aarakocra sono gente orgogliosa, con forti legami reciproci. Sono cacciatori di abilità eccezionale, che si librano in aria sopra il loro territorio di caccia fino a quando non individuano la preda, e poi si lanciano in picchiata al massimo della loro velocità per afferrare la loro cena e ucciderla prima ancora che si renda conto di cosa sta succedendo. Per questo motivo, molti aarakocra diventano guerrieri, e questa è la loro classe preferita.

società degli aarakocra

La vita di un aarakocra viene in gran parte trascorsa cacciando, o nella costruzione di nuovi utensili e armi. Anche se non ci si aspetta che ogni singolo aarakocra maschio porti ogni giorno la cena al nido della tribù, è meglio che quelli che non lo fanno abbiano delle buone ragioni. I bambini e gli esemplari molto vecchi sono esentati da questo dovere.

Quando un giovane aarakocra si avvicina alla maturità, i suoi anziani gli insegnano ad andare a caccia da solo. Se invece mostra un grande rispetto per il cielo e per le sue prede, potrebbe essere indirizzato alla carriera di chierico.

Per la maggior parte degli aarakocra, la vita della tribù è la sola cosa che importi. La tribù condivide un grande nido privo di tetto, fatto di grossi rami intrecciati fino a formare una gigantesca coppa. Il membro più anziano della tribù, maschio o femmina che sia, governa la comunità con l'aiuto dello sciamano tribale (chierico).

Lontani dalla tribù, gli aarakocra stanno sulle loro, da soli o in gruppo che siano. Sono estremamente claustrofobici e rifiutano di entrare in qualsiasi luogo chiuso, a meno che non abbiano altra scelta. Per loro, essere intrappolati in una stanza senza la possibilità di levarsi in volo e raggiungere il cielo è come essere morti.

Illustrazione di Raven Mimura

Linguaggio e istruzione

Gli aarakocra parlano l'Auran, la lingua degli elementali dell'aria. La loro razza ha avuto rapporti con queste creature per così tanto tempo che gli aarakocra ne hanno adottato la parlata come loro lingua madre. Normalmente parlano anche il Comune, avendo compreso da molto tempo che devono essere in grado di comunicare con i popoli che vivono sulla superficie.

Nessun aarakocra sa leggere o scrivere, a parte quelli che scelgono una classe di personaggio giocante diversa dal barbaro.

Caratteristiche e capacità razziali

Gli aarakocra possiedono tutti i seguenti tratti razziali:

- -2 alla Forza, +4 alla Destrezza. Leggeri ma veloci, gli aarakocra hanno una corporatura che enfatizza la rapidità piuttosto che i muscoli.
- Taglia Media: Come creature di taglia Media, gli aarakocra non hanno nessun bonus o penalità speciale.
- La velocità di movimento sul terreno degli aarakocra è di 6 metri. La loro velocità in volo è di 27 metri, con una manovrabilità normale.
- Armatura naturale +1.
- Attacchi naturali: Un aarakocra in volo può attaccare con 2 artigli, che infliggono 1d4 danni ciascuno, oppure usare un'arma con i propri arti inferiori. Un aarakocra al suolo può brandire armi con le mani alate godendo del suo normale bonus di attacco e usare il becco come attacco secondario (penalità di -5 al tiro per colpire, e bonus di Forza ridotto a metà sul tiro per i danni), che infligge 1d3 danni.
- Competenti nel giavellotto.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (uno qualsiasi), Ascoltare, Conoscenze (natura) e Osservare. Gli aarakocra trascorrono buona parte del loro tempo cacciando, costruendo nidi o realizzando utensili.
- Claustrofobia: Gli aarakocra subiscono una penalità di circostanza di -4 a tutti i tiri per colpire e alle prove di abilità quando si trovano in un ambiente chiuso.
- Linguaggi automatici: Auran, Comune e linguaggio della regione. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Orchesco, Silvano. Quando gli aarakocra parlano, inframmezzano i loro discorsi con suoni tipici degli uccelli, un po' come fanno i pappagalli quando imitano il suono della lingua umana.
- Modificatore di livello: +2. La capacità di volare degli aarakocra è la ragione principale per questo modificatore. È possibile giocare con un personaggio aarakocra, che avrà un livello effettivo equivalente al suo livello di classe +2. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

Aarakocra

Magia e conoscenze degli aarakocra

Gli aarakocra possiedono un unico incantesimo esclusivo della loro razza, la *danza di evocazione aerea* (descritto nell'appendice).

Divinità degli aarakocra

Gli aarakocra di Faerûn adorano tutti la stessa divinità: Aerdrie Faenya. Questa dea elfica del tempo atmosferico è la preferita dagli aarakocra per il semplice motivo che è l'unica divinità di allineamento buono che si adatti al loro stile di vita. Si dice anche che talvolta si sia manifestata agli aarakocra nella forma di un gigantesco uccello bianco, e che le piume cadute dal manto di questo dio-uccello siano tra gli oggetti più preziosi che possono essere custoditi nel nido di una tribù aarakocra.

Rapporti con le altre razze

Gli aarakocra preferiscono mantenere le distanze dagli altri popoli di Faerûn. Tra tutte le altre razze, quella a cui si sentono più vicini sono gli elfi, vista la loro comune adorazione per Aerdrie Faenya e il rispetto con cui la maggior parte degli elfi tratta la natura.

Gli aarakocra sono per lo più indifferenti al resto delle normali razze dei personaggi giocanti. Odiano però con passione gli orchi, i goblinoidi e i lucertoloidi, perché queste creature sono solite ingabbiare e tormentare gli aarakocra ogni volta che ne hanno la possibilità.

Equipaggiamento degli aarakocra

In battaglia, gli aarakocra preferiscono i giavellotti a tutte le altre armi. Spesso ne portano addosso fino a sei, infilati in custodie singole

appese al loro torace, come una specie di grossa bandoliera. Molti di loro portano anche lance volanti (descritte nell'appendice).

Animali domestici

Gli aarakocra non allevano animali per cibarsene o per sfruttarli come bestie da soma. Talvolta permettono agli uccelli più piccoli di fare il nido intorno a loro, ma questi sono considerati più degli amici che degli animali domestici. Come gli avariel, anche gli aarakocra fanno spesso amicizia con le aquile giganti.

Centauro

Regioni: Bosco di Chondal, Grande Foresta, Grande Valle, Tethyr, le Valli.
Talenti razziali: Nessuno, ma i centauri possono scegliere i talenti Carica Devastante e Travolgere (ignorandone i prerequisiti) e applicarne i benefici ai loro attacchi in mischia.
Dadi vita razziali: 4d8.
Modificatore di livello: +3.

I centauri sono creature magnifiche. Dalla vita in su, assomigliano a umanoidi muscolosi. Le loro orecchie appuntite suggeriscono che un tempo erano imparentati con gli elfi. Dalla vita in giù, tuttavia, hanno corpi da cavallo. La pelle umanoide dei centauri è di solito abbronzata dalle lunghe ore trascorse al sole, mentre la pelliccia equina varia grandemente in colore e disegno, esattamente come avviene per i cavalli normali. Molte razze diverse di creature sembrano essere un conglomerato di due o più altre specie, ma poche di queste sono affascinanti, nobili ed eloquenti come i centauri.

Di solito, i centauri sono un popolo affabile e onorevole. Preferiscono la compagnia di quelli della loro razza, ma non hanno paura di socializzare con la gente diversa da loro.

Centauro

Lo scopo di vita principale della maggior parte dei centauri è vivere in armonia con le foreste che sono la loro casa. Non sono istruiti formalmente, ma poche creature ne sanno più di loro sulla vita nei boschi, e del resto per loro l'ambiente selvaggio in cui vivono è più importante di qualunque cosa possa essere scritta in qualche vecchio volume ammuffito.

I centauri maturano presto, e hanno una vita breve ma felice. Come i cavalli, possono camminare fin dal giorno della nascita, anche se su zoccoli incerti, per i primi tempi. Sono considerati bambini solo per due anni, dopodiché diventano adolescenti per altri tre. Quando raggiungono il quinto anno di età, i centauri sono considerati adulti a tutti gli effetti. In media, un centauro vive circa una quarantina d'anni, ma se ne conoscono alcuni che hanno raggiunto la veneranda soglia dei sessanta.

Dal petto alle terga, i centauri adulti misurano da 1,80 a 2,40 metri, e sono alti da 2,10 a 2,40 metri dagli zoccoli anteriori alla cima della testa. Queste maestose creature possono pesare da 427,5 a 540 kg.

I centauri hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età dei mezzorchi.

Storia

Le leggende umane dicono che i centauri sono il risultato di qualche folle incrocio tra un elfo selvaggio e un mustang selvatico, ma sia gli elfi che i centauri si offendono se sentono parlare di queste cose (i mustang, dal canto loro, non sembrano avere una particolare opinione in merito). Per quanto concerne i centauri, essi sono sempre esistiti su Toril, custodi delle foreste che hanno eletto a loro dimora.

Il territorio dei centauri si è andato riducendo nel corso dei secoli, e presumbilmente anche il loro numero. Secondo i miti dei centauri, le foreste di Faerûn erano una volta affollate da grandi tribù del loro popolo, e fu solo dopo l'invasione delle razze cosiddette "civilizzate" che i centauri furono costretti a ritirarsi in territori sempre più ristretti.

Atteggiamento mentale

I centauri si considerano i nobili guardiani delle foreste. Essi sono la classe nobile del regno dei boschi. Per questo, provano un sentimento protettivo per la loro dimora, e si sentono responsabili della difesa delle creature con cui ne condividono gli spazi.

I centauri maschi passano quasi tutto il loro tempo da svegli a cacciare o pattugliare il loro territorio, aguzzando la loro vista per scoprire gli estranei che potrebbero esservisi intrufolati o aver causato danni alla foresta. Se i centauri ritengono che i loro "ospiti" stiano agendo così per semplice ignoranza o disattenzione, si mostrano agli stranieri e li avvertono di comportarsi in maniera più consona, ma se considerano che queste persone agiscano in malafede contro il bosco o la loro gente, le nobili creature attaccano senza preavviso e senza misericordia.

Quasi tutti i centauri che si danno all'avventura sono giovani giumente o stalloni che vogliono provare un po' di emozioni nella loro vita prima di "mettere la testa a posto". Forse stanno semplicemente cercando un compagno in una tribù diversa dalla loro. Talvolta, i centauri che perdono tragicamente la consorte o la famiglia se ne vanno in giro per il mondo nel tentativo di dimenticare il loro dolore.

Illustrazione di Adam Rex

Personaggi centauri

La classe preferita dei centauri è quella del ranger. La loro affinità con la terra in cui vivono rende facile la scelta di questa classe. Tuttavia, nelle loro tribù esiste un numero altrettanto alto di bardi e druidi; i centauri amano la loro musica almeno quanto adorano i boschi in cui vivono.

Classi di prestigio: I centauri possono diventare arcieri arcani, membri di una classe di prestigio normalmente riservata agli elfi e ai mezzelfi. Non possiedono invece classi di prestigio esclusive della loro razza.

Società dei centauri

Gli stalloni centauri potranno anche essere i cacciatori, ma sono le giumente ad avere in mano la gestione della tribù, e a integrare le

scorte locali di cibo con i prodotti dell'orto. I centauri introducono anche degli articoli meno comuni nelle loro comunità attraverso gli scambi commerciali, pagandoli con i tesori tolti ai mostri uccisi o a coloro che sono stati così sciocchi da sfidarli. Ai centauri non piace molto avere a che fare con gli umani, dal momento che per lo più li considerano indegni di fiducia, ma commerciano liberamente con gli elfi, specialmente per procurarsi cibi e vini elfici.

I centauri sono creature enormi, e hanno bisogno di mangiare e bere molto. Sfortunatamente, sono famosi per perdere il controllo quando si ubriacano, scatenandosi in allegre ma devastanti baruffe quando esagerano con l'alcool. I non centauri dovrebbero inoltre tener presente che sebbene i centauri possiedano un meraviglioso senso dell'umorismo, sono anche estremamente permalosi sulla loro fisiologia, e si offendono molto alle barzellette sui cavalli. ("Almeno i cavalli non ci tormentano con le storielle sugli umani, sapete. E non ci chiedono nemmeno se possono salirci in groppa!") Anche se i centauri sono generalmente disposti a farsi montare da un umanoide in caso di necessità (e sono spesso pronti a offrire il loro aiuto quando ce n'è bisogno) si offendono molto quando glielo si chiede direttamente. Sono creature nobili e intelligenti, non bestie da soma, e si dimostrano assai suscettibili con chiunque osi insinuare il contrario.

I centauri si accoppiano per la vita. Una volta che si sono scambiati le promesse, rimangono sempre fedeli, anche se uno dei due dovesse morire. Il divorzio è un concetto sconosciuto per questa razza.

I giovani centauri sono incoraggiati a giocare liberamente, e di solito lo fanno correndo a perdifiato nelle foreste che costituiscono la loro casa. Man mano che crescono, viene chiesto loro di condividere una misura sempre maggiore dei doveri della tribù. Quando un centauro raggiunge l'età di cinque anni, diventa a tutti gli effetti un adulto, e la tribù organizza una grande festa per celebrare l'evento. I centauri arrivano al galoppo da chilometri e chilometri per mangiare, bere e correre con il festeggiato.

Quando i centauri invecchiano, cominciano a rallentare. Alla fine, quando sentono che è arrivata la loro ora, si allontanano lentamente nei boschi e spirano in pace e in privato, offrendo i loro corpi agli abitanti della foresta perché li mangino, proprio come loro stessi hanno mangiato tante creature della foresta durante la loro vita.

Al di fuori della tribù, la maggior parte dei centauri lavora da sola, confidando nelle proprie abilità per affrontare quasi tutte le situazioni. Sono spesso felici di unirsi a una banda di avventurieri, specialmente se questa annovera anche qualche elfo. Si rendono conto di non essere istruiti nelle usanze della civiltà, e sono sempre contenti di ricevere una mano quando devono affrontare situazioni di questo tipo.

Linguaggio e istruzione

Tra di loro i centauri parlano il Silvano, e quasi tutti hanno assimilato abbastanza Comune da essere in grado di conversare con chiunque si avvicini troppo ai confini del loro territorio. Oltre a queste lingue, i centauri che possiedono l'inclinazione per imparare un'altra lingua scelgono di solito l'Elfico, in modo da poter commerciare facilmente con la loro razza preferita tra i non centauri. Potrebbero anche imparare il Draconico o l'Orchesco, così da poter minacciare con maggior efficacia i loro più odiati nemici.

I centauri non sanno né leggere né scrivere, a parte quelli che scelgono una classe di personaggio giocante diversa dal barbaro.

Caratteristiche e capacità razziali

I centauri possiedono tutti i seguenti tratti razziali:

- +8 alla Forza, +4 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza. I centauri sono letteralmente forti, veloci e sani come il proverbiale cavallo. Non avranno forse molta conoscenza formale, ma la loro esperienza pratica nei boschi supplisce bene a questa mancanza.
- Taglia Grande: Come creature di taglia Grande, i centauri subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e alla Classe Armatura, nonché una penalità di -4 alle prove di Nascondersi. Tuttavia, possono usare agevolmente armi più grosse di quelle degli umani, e i loro limiti di sollevamento e trasporto pesi sono raddoppiati rispetto a quelli delle creature di taglia Media.
- I centauri hanno una faccia di 3 metri, e una portata naturale di 1,5 metri.
- La velocità di movimento sul terreno dei centauri è di 15 metri.
- Scurovisione 18 metri.
- Competenti nell'uso di tutte le armi semplici, nella spada lunga, nella lancia da cavaliere pesante e nell'arco lungo composito.
- Armatura naturale +2.
- Dadi Vita da umanoide mostruoso: Un centauro ha 4d8 Dadi Vita razziali. Un personaggio centauro riceve il massimo dei punti ferita dal suo primo Dado Vita razziale da umanoide mostruoso, ed effettua il tiro normalmente per i restanti Dadi Vita razziali. Effettua inoltre il tiro per tutti i Dadi Vita provenienti dai livelli di classe, e non guadagna automaticamente il massimo dei punti ferita per il Dado Vita di classe del primo livello. I Dadi Vita razziali di un centauro gli conferiscono inoltre un bonus di attacco base di +4 e un bonus ai tiri salvezza sui Tempra +1, Riflessi +4 e Volontà +4. I centauri che possiedono livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e i loro bonus ai tiri salvezza di classe ai loro bonus razziali di attacco e ai tiri salvezza.
- Abilità da umanoide mostruoso: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di un centauro gli conferiscono un numero di punti abilità equivalente a (2 + modificatore di Intelligenza, minimo 1) x7. Le abilità di classe per questi punti abilità sono Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Sopravvivenza. Un centauro non riceve il moltiplicatore di x4 per i punti abilità ricevuti dal suo primo livello di classe.
- Talenti da umanoide mostruoso: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di un centauro gli conferiscono due talenti. Il centauro tipico sceglie Arma Focalizzata (zoccolo) e Armatura Naturale Migliorata. Un centauro che possiede livelli di classe guadagna nuovi talenti basandosi sul totale dei suoi Dadi Vita, come indicato nella Tabella 2 dell'introduzione.
- Attacchi naturali: Un centauro può attaccare con 2 zoccoli, che infliggono 1d6 danni ciascuno, più il suo bonus di Forza. Il centauro può quindi usare un'arma con le mani godendo del suo normale bonus di attacco e usare due zoccoli come attacco secondario (penalità di -5 al tiro per colpire, e bonus di Forza ridotto a metà sul tiro per i danni).
- Linguaggi automatici: Comune, Silvano e linguaggio della regione nativa. Linguaggi bonus: A seconda della regione.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello: +3. A causa dei suoi Dadi Vita razziali, oltre alle sue dimensioni e fenomenale prestanza fisica, un centauro ha un livello effettivo del personaggio pari a 7 più i suoi livelli di classe. Di conseguenza, un ranger centauro di 3° livello avrebbe un LEP di 10. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

Magia e conoscenze dei centauri

I centauri non possiedono alcun incantesimo esclusivo della propria razza. Gli incantatori arcani centauri preferiscono gli incantesimi di Invocazione e Trasmutazione, poiché entrambe queste scuole permettono di influire sia sugli intrusi che sul clima, due preoccupazioni costanti nella vita di ogni centauro.

Oggetti magici dei centauri

I centauri fanno spesso uso di oggetti magici progettati per i cavalli. Per esempio, possono trarre benefici diretti dai *ferri della velocità* e dai *ferri dello zefiro*. Possono inoltre utilizzare stivali o scarpe magiche indossandole sui loro zoccoli anteriori o posteriori (anche se queste calzature incantate cambiano forma per adattarsi alle estremità dei centauri, danno comunque loro un aspetto bizzarro). I centauri possono poi calzare guanti e oggetti simili sulle braccia esattamente come i normali umanoidi. Comunque, un centauro può sempre indossare al massimo un paio di scarpe, stivali e così via, pur avendo due gambe in più.

I centauri non possono indossare le armature degli umanoidi, ma sono loro concesse le bardature magiche. La bardatura ha un prezzo quattro volte superiore a un'armatura umanoide dello stesso tipo, ma può essere realizzata con qualità perfetta o incantata al prezzo normale. Per esempio, una *bardatura di cuoio borchiato+1* costa 1.000 mo per la parte magica dell'oggetto, 150 mo per la finitura perfetta e 100 mo per il costo quadruplicato della normale armatura di cuoio borchiato, per un totale di 1.250 mo.

Divinità dei centauri

I centauri non sono una razza particolarmente devota. La maggior parte dei loro capi religiosi sono druidi, che fungono anche da capitribù. Quando i centauri scelgono una divinità patrona, le loro preferenze vanno quasi sempre a Silvanus. Essi condividono l'amore del Padre Quercia per le grandi foreste e i possenti alberi di Faerûn e, come Silvanus, non hanno paura di affrontare coloro che vorrebbero rovinare l'ambiente boschivo. Meno frequentemente, i centauri scelgono come patroni gli dei del pantheon elfico, come Angharradh, Rillifane Rallathil o Solonor Thelandira.

Rapporti con le altre razze

I centauri non hanno obiezioni nello spartire il loro territorio con gli elfi. Anzi, si può dire che tra queste due razze esista un vincolo di amicizia. Tuttavia, i centauri non hanno delle altre razze un'opinione altrettanto alta. Tollerano gli halfling e gli gnomi, che rappresentano di rado una minaccia per loro e sono famosi per il loro profondo e duraturo rispetto per la natura. Ai centauri invece non piacciono molto gli umani e i nani, e quando questi entrano nel loro territorio, essi chiedono loro di andarsene, in maniera gentile ma irremovibile.

Orchi, coboldi e goblinoidi si sono guadagnati un atteggiamento particolarmente ostile da parte dei centauri, che non prenderebbero nemmeno in considerazione l'idea di parlamentare con queste creature, preferendo invece attaccarle a vista.

Equipaggiamento dei centauri

I centauri preferiscono armi come mazze grandi, lance pesanti e possenti archi lunghi compositi. In battaglia indossano inoltre delle bardature personalizzate, che sono una via di mezzo tra un'armatura umanoide standard e una normale bardatura da cavallo. Queste corazze hanno un costo superiore di quattro volte a quello di un'armatura standard dello stesso tipo, e possono pesare fino a due volte tanto.

Le bardature medie o pesanti riducono a 10,5 metri la velocità di movimento di un centauro. Se indossa una bardatura, nelle azioni di corsa un centauro può muoversi solo del triplo del suo movimento standard (anziché del quadruplo). Per indossare o rimuovere una bardatura da centauro occorre un tempo cinque volte superiore a quello necessario per un'armatura umanoide dello stesso tipo. Per ulteriori dettagli, consultare la tabella "Indossare un'armatura", nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*.

Animali domestici

I centauri non allevano animali domestici per cibarsene o per usarli come bestie da soma. Sono amici di tutti gli animali che vivono nei boschi, ma generalmente non li adottano per compagnia.

Goblinoide

Regioni: Anauroch, Chult, Cormyr, Mare della Luna, il Nord, Terre Centrali Occidentali, Vaasa, Vast.
Modificatore di livello: Variabile; vedi sotto.

I goblinoidi sono un gruppo di razze umanoidi che nel Faerûn comprende quattro diverse sottorazze: goblin, hobgoblin, bugbear e i relativamente nuovi goblin del Dekanter. Queste creature sono abbastanza simili tra loro per comportamento e società da poter essere presi in esame come gruppo. Sono inoltre unite da vincoli linguistici e culturali.

I goblin sono i più piccoli del gruppo. Sono alti solo circa 1,20 metri, e pesano più o meno 27 kg. Come tutti i goblinoidi, hanno volti appiattiti, nasi larghi, orecchie a punta, bocche larghe e zanne acuminate. Le loro braccia arrivano quasi alle ginocchia. La carnagione dei goblin ha delle sfumature variabili da giallo ad arancione e rosso, con i membri della stessa tribù che condividono anche il colore della pelle. I goblin indossano di solito rozzi indumenti di cuoio scuro, di solito estremamente luridi per la loro assoluta mancanza di preoccupazione per l'igiene personale.

Gli hobgoblin sono molto più grossi. Di solito raggiungono quasi i due metri di altezza e pesano oltre 120 kg. La loro scorza pelosa ha un colore variabile da grigio a marrone nerastro. Hanno occhi giallastri o marrone scuro, e forti denti gialli. Amano indossare indumenti dai colori vivaci, di solito rossi con finiture di cuoio nero. Tengono le loro armi sempre pulite, anche se non si può certo dire lo stesso dei loro corpi.

I bugbear sono i goblinoidi più grandi, alti fino a 2,10 metri e spesso pesanti oltre 135 kg. La loro pelle è di solito giallastra, di sfumatura variabile da giallo mostarda a rosso mattone. Hanno occhi bianco-verdastri con le pupille rosso cremisi, e le loro orecchie hanno una forma più a cuneo rispetto a quelle dei loro cugini più piccoli.

I goblin del Dekanter, infine, furono creati nelle omonime miniere a partire da normali goblin, ad opera dell'alhoon (lich illithid) conosciuto come il Signore delle Bestie. Sono più grossi della razza dalla quale provengono, e sono alti in media 1,20-1,50 metri. La loro spessa pelle è di colore rosso-arancione, e hanno cespi di ispidi capelli neri che gli scendono giù dalle spalle. La loro testa si appoggia su un collo spesso e muscoloso, e sulla punta del loro muso allungato spunta un corno aguzzo simile a quello di un rinoceronte.

Qualunque sia la sottorazza, i goblinoidi sono tutti dei prepotenti, che se la prendono con le creature più piccole ogni volta che possono, e se la battono quando si trovano di fronte a un avversario più forte. A causa delle loro piccole dimensioni, i goblin preferiscono attaccare tendendo degli agguati, usando ogni sporco trucco a loro disposizione per mettersi in posizione di vantaggio. Anche se non sono privi di un certo acume tattico, i più grandi hobgoblin e bugbear preferiscono generalmente un approccio più diretto, spesso mandando avanti truppe più deboli quando percepiscono una situazione di pericolo.

I goblin del Dekanter, per contrasto, sono aggressivi e senza paura, e non hanno mai incontrato un nemico che non volessero infilzare sui loro corni. Sono abbastanza furbi da non andare allo

sbaraglio contro un avversario chiaramente superiore, ma solo di rado scappano da un combattimento.

Tutti i goblinoidi hanno vita breve, e la maggior parte di essi muore di morte violenta molto prima di raggiungere l'età avanzata. Vengono arruolati come adulti non appena raggiungono i 10 anni di età, e raramente sopravvivono fino all'alba dei 40, anche se si conoscono un paio di individui molto fortunati o molto furbi che hanno raggiunto addirittura le 60 primavere.

I goblinoidi hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età dei mezzorchi.

Atteggiamento mentale

La vita vale poco in un accampamento goblinoide: ci sono sempre almeno una dozzina di persone dietro di te, che cercano di farti lo sgambetto e sono pronte a prendere il tuo posto quando cadi. I capi goblinoidi regnano con spietata aggressività, intimidendo chi si mette in mezzo e uccidendo chiunque sia tanto temerario da sfidarli apertamente. I goblinoidi cercano continuamente di mettersi davanti ai loro compagni, per lo più pugnalando alla schiena quelli che stanno di fronte.

Naturalmente, ai goblin manca la forza e la ferocia per contrastare gli hobgoblin, e questi a loro volta sono alla mercé dei bugbear. Le differenze di taglia fra le razze sono troppo marcate per poterle superare. Talvolta un gruppo di goblinoidi più piccoli si coalizza per sopraffare un cugino più grosso, ma finiscono quasi sempre per tradirsi a vicenda a vantaggio della creatura più grande. Anche nei rari casi in cui riescono nel loro intento, le piccole creature cominciano subito a bisticciare per decidere chi tra loro detiene ora il potere. A questo punto di solito arriva sulla scena un altro dei goblinoidi più grossi, che mette rapidamente fine alla discussione uccidendo tutti quelli che osano affermare il proprio diritto di prelazione per la posizione di capo.

I goblin del Dekanter, d'altro canto, vivono solo per servire il loro creatore, il Signore delle Bestie. Sono il terrore delle miniere del Dekanter, per lo più a causa dell'astuzia con cui l'alhoon li comanda. Originariamente, queste creature si limitavano a fare la guardia ai domini del Signore delle Bestie. Oggi, però, hanno cominciato a imperversare in lungo e in largo, forse a riprova che l'alhoon ha in mente dei piani più ambiziosi.

La maggior parte dei goblinoidi si dà all'avventura semplicemente per allontanarsi dai loro clan. Alcuni di essi lo fanno esclusivamente per motivi di sopravvivenza, sicuri che verrebbero uccisi se osassero rimanere. Altri invece credono che se riescono a trovare il vero potere nel mondo esterno, potranno fare ritorno in patria e scalzare chiunque si opponga a loro.

Personaggi goblinoidi

Sopravvivendo in base alla loro astuzia, più che ai muscoli, i goblin preferiscono la classe del ladro. Gli individui più orientati al combattimento scelgono talvolta una combinazione multiclasse di guerriero/ladro. Nelle tribù goblin è inoltre presente l'occasionale chierico, che resta separato rispetto all'ordine di beccata normale.

Gli hobgoblin fanno affidamento sulle loro proprietà fisiche per intimidire tanto gli amici quanto gli avversari, e per questo preferiscono la classe del guerriero. I più astuti tra loro scelgono una combinazione multiclasse di guerriero/ladro.

I bugbear hanno anch'essi una predilezione per la classe del ladro, poiché per il loro successo il tradimento è un fattore essenziale quanto la potenza in battaglia. Anche molti bugbear scelgono la combinazione multiclasse di guerriero/ladro, e pochi altri soddisfano le necessità spirituali del loro clan come chierici.

Infine, i goblin del Dekanter sono in linea di massima poco più che delle macchine per uccidere, e di conseguenza prediligono la classe del barbaro. Danno troppa importanza alla forza e alla ferocia in battaglia per intraprendere carriere meno bellicose.

Illustrazione di Vince Locke

Goblin, hobgoblin, bugbear e goblin del Dekanter

società dei goblinoidi

Non è facile crescere nella società goblinoide. Anche solo per sopravvivere fino all'età adulta occorre una combinazione di fortuna, attenta pianificazione e aggressività spietata. La regola d'oro dei goblinoidi è "fallo agli altri prima che loro lo facciano a te".

I bambini goblinoidi stabiliscono presto un "ordine di beccata", proprio come fanno i loro genitori: i più grossi e più anziani tormentano e tiranneggiano i più piccoli, perfezionando le abilità di intimidazione che gli serviranno molto quando diventeranno adulti. Una caratteristica interessante delle comunità goblinoidi è che sono composte da un numero equivalente di adulti e di bambini. Le ragioni di ciò sono molteplici, ma possono essere ricondotte essenzialmente a due fatti inequivocabili. Innanzi tutto, la maggior parte dei goblinoidi non sopravvive ai rigori dell'infanzia; secondariamente, molti adulti muoiono di morte violenta prima di poter avanzare troppo nei ranghi della società.

Nella società goblinoide sono i maschi ad avere in mano quasi tutto il potere. Essi sostengono il loro clan depredando costantemente le comunità vicine e rubando loro tesori, cibo e bevande. Quando le loro scorte alimentari si assottigliano troppo, i goblinoidi non si fanno problemi ad uccidere e mangiare i membri delle altre razze, goblinoidi più piccoli inclusi.

Ci si aspetta che le femmine restino a casa e facciano quanti più figli possibile. A loro non è permesso unirsi ai guerrieri del clan nella caccia o in battaglia. Per questo motivo, molti avventurieri goblinoidi sono femmine che hanno lasciato i loro clan alla ricerca di migliori opportunità di vita.

Nella maggior parte dei clan goblinoidi non esiste alcun senso della riservatezza. I membri vivono per lo più in una grande area comune, di solito una grotta, e solo i capi del clan hanno il privilegio di possedere un alloggio separato. I capi però cercano di usufruire il meno possibile della loro riservatezza, per paura che gli altri ordiscano qualche complotto ai loro danni. Del resto i tradimenti sono cosa di tutti i giorni, ma almeno sono un po' più difficili da organizzare con successo in una sala comune, soprattutto perché molti goblinoidi sono ben contenti di fare i nomi degli ammutinati pur di conquistare il favore del loro capoclan.

È raro che un goblinoide arrivi a un'età avanzata. Al primo segno di debolezza, i goblinoidi anziani vengono sfidati dai loro compagni più giovani, che arrivano letteralmente uno dopo l'altro. Alla fine, gioventù e perseveranza trionfano quasi sempre su perfidia e vecchiaia.

Quando si trovano al di fuori dei loro territori nativi, quasi tutti i goblinoidi cercano di riprodurre le condizioni nelle quali sono cresciuti, cercando esemplari deboli da costringere con le minacce ad unirsi a loro per formare un nuovo clan. Anche i goblinoidi che hanno rinunciato ai loro clan nativi per diventare avventurieri ricadono spesso nelle vecchie abitudini, se gliene si offre la possibilità.

Linguaggio e istruzione

La maggior parte dei goblin conosce soltanto il linguaggio omonimo. Quelli più intelligenti parlano anche il Comune, così come quelli che diventano avventurieri. Gli hobgoblin e i bugbear parlano sia il Goblin che il Comune. Necessitano di questo linguaggio per tiranneggiare adeguatamente le creature che riducono in schiavitù. I goblin del Dekanter parlano invece il Goblin e il Sottocomune, poiché trascorrono la maggior parte delle loro vite nelle profondità delle miniere del Dekanter.

I goblinoidi di tutti i tipi non sanno né leggere né scrivere, eccetto quelli che scelgono una classe di personaggio giocante diversa dal barbaro.

caratteristiche e capacità razziali

I tratti razziali dei goblinoidi variano a seconda della sottorazza.

I **goblin** hanno i seguenti tratti razziali:

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 al Carisma. Piccoli e antisociali, in combattimento i goblin si affidano soprattutto alla velocità e ai riflessi.
- Taglia Piccola: Come creature di taglia Piccola, i goblin ricevono un bonus di +1 alla Classe Armatura, un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +4 alle prove di Nascondersi. Tuttavia, sono costretti a usare armi più piccole di quelle degli hobgoblin, e i loro limiti di sollevamento e trasporto pesi sono solo i tre quarti rispetto a quelli dei personaggi di taglia Media.
- La velocità di movimento sul terreno dei goblin è di 9 metri.
- Scurovisione 18 metri.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Cavalcare e Muoversi Silenziosamente.
- Classe preferita: Ladro.
- Linguaggi automatici: Comune, Goblin, linguaggio della regione nativa. Linguaggi bonus: A seconda della regione.

Gli **hobgoblin** hanno i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione. Robusti e veloci, gli hobgoblin sono tenaci e letali in combattimento.
- Taglia Media: Come creature di taglia Media, gli hobgoblin non possiedono bonus o penalità particolari.
- La velocità di movimento sul terreno degli hobgoblin è di 9 metri.
- Scurovisione 18 metri.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.
- Classe preferita: Guerriero.
- Linguaggi automatici: Comune, Goblin, linguaggio della regione nativa. Linguaggi bonus: A seconda della regione.
- Modificatore di livello: +1. Gli hobgoblin sono leggermente più potenti e avanzano di livello più lentamente rispetto alle razze più comuni di Faerûn. È possibile giocare con un personaggio hobgoblin, che avrà un livello effettivo equivalente al suo livello di classe +1. Per ulteriori informazioni si veda la Tabella 1, nell'introduzione.

I **bugbear** hanno i seguenti tratti razziali:

- +4 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma. Forti, robusti e veloci, i bugbear sembrano fatti apposta per combattere, ma sono rozzi e volgari.
- Taglia Media: Come creature di taglia Media, i bugbear non possiedono bonus o penalità particolari.
- La velocità di movimento sul terreno dei bugbear è di 9 metri.
- Scurovisione 18 metri.
- Armatura naturale +3.
- Competenti nell'uso di tutte le armi semplici e del bastone goblin (descritto nell'appendice). Competenti nell'uso di scudi e armature leggere.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.
- Dadi Vita da umanoide: Un bugbear ha 3d8 Dadi Vita razziali. Un personaggio bugbear riceve il massimo dei punti ferita dal suo primo Dado Vita razziale da umanoide, ed effettua il tiro normalmente per i restanti Dadi Vita razziali. Effettua inoltre il tiro per tutti i Dadi Vita provenienti dai livelli di classe, e non guadagna automaticamente il massimo dei punti ferita per il Dado Vita di classe del primo livello. I Dadi Vita razziali di un bugbear gli conferiscono inoltre un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza di Tempra +1, Riflessi +3 e Volontà +1. I bugbear che possiedono livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e i loro bonus ai tiri salvezza di classe ai loro bonus razziali di attacco e ai tiri salvezza.

- Abilità da umanoide: I Dadi Vita da umanoide di un bugbear gli conferiscono un numero di punti abilità equivalente a (2 + modificatore di Intelligenza, minimo 1) x6. Le abilità di classe per questi punti abilità sono Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Scalare. Un bugbear non riceve il moltiplicatore di x4 per i punti abilità ricevuti dal suo primo livello di classe.
- Talenti da umanoide: I Dadi Vita da umanoide di un bugbear gli conferiscono due talenti. Il bugbear tipico sceglie Arma Focalizzata (morning star) e Sensi Acuti. Un bugbear che possiede livelli di classe guadagna nuovi talenti basandosi sul totale dei suoi Dadi Vita, come indicato nella Tabella 2 dell'introduzione.
- Classe preferita: Ladro.
- Linguaggi automatici: Comune, Goblin, linguaggio della regione nativa. Linguaggi bonus: A seconda della regione.
- Modificatore di livello: +1. A causa dei suoi Dadi Vita razziali e dei bonus alle sue caratteristiche fisiche, un bugbear ha un livello effettivo del personaggio pari a 4 più i suoi livelli di classe. Di conseguenza, un ladro bugbear di 3° livello avrebbe un LEP di 7. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

I **goblin del Dekanter** hanno i seguenti tratti razziali:

- +6 alla Forza, +2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, -2 al Carisma. Fisicamente possenti e mentalmente astuti, i goblin del Dekanter sono stati letteralmente creati per la battaglia.
- Taglia Media: Come creature di taglia Media, i goblin del Dekanter non possiedono bonus o penalità particolari.
- La velocità di movimento sul terreno dei goblin del Dekanter è di 9 metri.
- Scurovisione 18 metri.
- Armatura naturale +4.
- Guarigione rapida 3.
- Resistenza al freddo 5.
- Competenti nell'uso di tutte le armi semplici.
- Dadi Vita da umanoide mostruoso: Un goblin del Dekanter ha 2d8 Dadi Vita razziali. Un personaggio goblin del Dekanter riceve il massimo dei punti ferita dal suo primo Dado Vita razziale da umanoide mostruoso, ed effettua il tiro normalmente per i restanti Dadi Vita razziali. Effettua inoltre il tiro per tutti i Dadi Vita provenienti dai livelli di classe, e non guadagna automaticamente il massimo dei punti ferita per il Dado Vita di classe del primo livello. I Dadi Vita razziali di un goblin del Dekanter gli conferiscono inoltre un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza di Tempra +0, Riflessi +3 e Volontà +3. I goblin del Dekanter che possiedono livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e i loro bonus ai tiri salvezza di classe ai loro bonus razziali di attacco e ai tiri salvezza.
- Abilità da umanoide mostruoso: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di un goblin del Dekanter gli conferiscono un numero di punti abilità equivalente a (2 + modificatore di Intelligenza, minimo 1) x5. Le abilità di classe per questi punti abilità sono Ascoltare, Intimidire, Osservare, Percepire Inganni, Saltare e Scalare. Un goblin del Dekanter non riceve il moltiplicatore di x4 per i punti abilità ricevuti dal suo primo livello di classe.
- Talenti da umanoide mostruoso: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di un goblin del Dekanter gli conferiscono un talento. Il goblin del Dekanter tipico sceglie Attacco Poderoso. Un goblin del Dekanter che possiede livelli di classe guadagna nuovi talenti basandosi sul totale dei suoi Dadi Vita, come indicato nella Tabella 2 dell'introduzione.
- Attacchi naturali: Un goblin del Dekanter può attaccare con il suo corno e 2 artigli. Il corno infligge 1d6 danni, più il bonus di Forza del personaggio, con moltiplicatore del danno di x3 in caso di colpo critico. Gli artigli sono invece degli attacchi secondari (penalità di -5 ai tiri per colpire, e bonus di Forza ridotto a metà sui tiri per i danni), che infliggono danni per 1d4 punti ciascuno. Il personaggio può compiere un attacco con un'arma sfruttando il suo bonus di attacco normale, e poi un attacco con il corno o un singolo artiglio come attacco secondario.
- Linguaggi automatici: Goblin, Comune, Sottocomune. Linguaggi bonus: A seconda della regione.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello: +4. A causa dei suoi Dadi Vita razziali, bonus alle sue caratteristiche fisiche, capacità di guarigione rapida, armi naturali e resistenza al freddo, un goblin del Dekanter ha un livello effettivo del personaggio pari a 6 più i suoi livelli di classe. Di conseguenza, un barbaro goblin del Dekanter di 5° livello avrebbe un LEP di 11. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

Divinità dei Goblinoidi

I goblinoidi adorano un certo numero di divinità malvagie. Questi dei spingono di solito i loro fedeli a prolificare il più possibile, al fine di sopraffare i nemici con la forza dei numeri. Questa è una delle ragioni per cui la vita vale tanto poco nei clan goblinoidi. I goblin, gli hobgoblin e persino i goblin del Dekanter adorano Maglubiyet, il dio della razza goblin, ispirati dai racconti leggendari che indicano come attraverso la forza e la perfidia si possa abbattere qualsiasi nemico. Il dio dei bugbear, Hruggek, istruisce invece i suoi seguaci nelle arti dell'agguato e del combattimento furioso.

Rapporti con le Altre Razze

Com'è ovvio, i goblinoidi non vanno particolarmente d'accordo con le altre razze. Anzi, non amano neanche i membri delle altre sottorazze goblinoidi. Per quanto riguarda le razze standard dei personaggi giocanti, i goblinoidi preferiscono i mezzorchi a tutte le altre, per lo più perchè sono abituati a lavorare occasionalmente con gli orchi, di solito al comando di un signore della guerra bugbear.

Tutti i goblinoidi covano un odio particolare per gli elfi e per i nani, e molti di essi li attaccano a vista. I rari personaggi goblinoidi di allineamento buono o neutrale si sforzano di dominare questo istinto innato, e di solito ci riescono.

Equipaggiamento dei Goblinoidi

Bugbear e hobgoblin utilizzano talvolta un'arma speciale chiamata bastone goblin (descritta nell'appendice).

Animali domestici

I goblinoidi non tengono animali domestici. Per loro, le altre creature vanno semplicemente macellate e mangiate. Spesso rubano il bestiame ai loro vicini, e molti di essi tengono capre, pecore o bovini per un breve periodo, ma di solito osservano l'abitudine di mangiare il loro bottino alla prima occasione.

I goblin hanno un rapporto particolare con i worg, e spesso cavalcano in battaglia queste creature. I malvagi lupi sono però gli alleati dei goblin, non i loro servitori.

Kir-Lanan

Regioni: Il Nord, Terre Centrali Occidentali.
Talenti razziali: Attacco in Volo (descritto nel *Manuale dei Mostri*), Fluttuare (talento dei draghi, sempre nel *Manuale dei Mostri*), Virata (talento dei draghi, sempre nel *Manuale dei Mostri*), Volare Migliorato.
Dadi Vita razziali: 4d8.
Modificatore di livello: +4.

Scambiati erroneamente per gargoyle da qualcuno, i kir-lanan sono in realtà creature arrivate nel Faerûn durante il Periodo dei Disordini (1358 CV), la cui missione è nientemento che distruggere gli dei di Toril partendo dal basso, cominciando cioè a giustiziare per primi tutti quelli che credono in loro. In un mondo in cui la religione costituisce una parte fondamentale della vita di così tanta gente, questa non è un'impresa da poco. In poche parole, la missione richiede l'assassinio di praticamente tutte le persone esistenti sulla faccia del pianeta.

I kir-lanan assomigliano solo vagamente ai veri gargoyle. Hanno forma umanoide e grandi ali simili a quelle dei pipistrelli. Sono alti circa 1,80 metri e pesano intorno ai 100 kg. La loro pelle ricoperta di piccole scaglie ha sempre una tonalità scura, normalmente variabile dal blu notte al viola cupo o al nero. Alcuni rari individui hanno la pelle di colore rosso scuro, verde smeraldo o grigio spento. Tutti i kir-lanan hanno bocche piene di affilati denti a punta, e piccole corna arrotondate appena sopra le tempie. Di solito evitano gli abiti tradizionali, avvolgendosi invece il torace con fasce di stoffa intessute con strisce metalliche, di avorio o di pietra.

I kir-lanan non hanno un'aspettativa di vita né delle categorie di età definite, poiché il membro più anziano di questa razza ha solo circa 15 anni. I kir-lanan raggiungono il pieno sviluppo fisico entro un solo anno dalla nascita, e fino ad oggi non hanno mostrato alcun segno di deterioramento dovuto all'età. Quanto a lungo possano vivere, nessuno lo può dire.

Storia

Anche gli studiosi più eruditi di Faerûn hanno conoscono ben poco della vera natura dei kir-lanan. Tutto quello che sanno per certo è che queste creature hanno la tendenza a uccidere il più rapidamente possibile i sacerdoti e gli altri servitori delle divinità, o "schiavi degli dei", come li chiamano i kir-lanan. Di questi tempi, i kir-lanan hanno dato origine a un gran numero di dicerie. Dovunque stia accovacciato un doccione di pietra, la gente bisbiglia che si tratta in realtà di una di queste bestie malvagie che sorveglia in silenzio la città, aspettando l'arrivo dei suoi fratelli per scatenare l'attacco. Si racconta che queste creature abbiano una serie impressionante di poteri, inclusa una immunità totale alla magia (falso) e la capacità di risucchiare la forza vitale dei loro avversari (vero, almeno in parte).

Ci sono diverse teorie plausibili sul possibile luogo di origine dei kir-lanan. La più popolare dice che queste creature provengono da un altro mondo o da un piano dimensionale composto esclusivamente di energia negativa, ma la verità è che i kir-lanan sono scaturiti già completamente formati dal vortice di energie ineffabili liberate dalla morte di tre divinità: Bane, Bhaal e Myrkul. Queste tre sfortunate divinità furono uccise durante il Periodo dei Disordini, e la loro dipartita si manifestò in una serie di spaventosi eventi distruttivi. Una parte dell'energia scatenata, però, non si dissipò semplicemente quando gli dei scomparvero da Toril. Invcece, andò a raccogliersi in una camera segreta situata nelle profondità della terra, acquistando consistenza fino a diventare una sfera ribollente di caos furioso. I primi kir-lanan, diverse centinaia, emersero quindi da questa pericolosa sfera, completamente formati e pienamente consapevoli delle loro terribili origini. Tuttavia, visto il modo in cui erano venuti alla luce, essi erano al di fuori della grazia degli dei, e se ne rendevano conto. Erano condannati a non poter mai ricevere il favore delle divinità, e a non poter mai accedere alla vita dopo la morte. Per loro, la morte sarebbe stata davvero la fine di tutto.

Infuriati da questa dolorosa constatazione, i kir-lanan privi di anima decisero che se gli dei li avevano condannati in questo modo ancora prima che nascessero, allora loro avrebbero fatto la stessa cosa agli dei. Visto che non erano assolutamente in grado di competere direttamente con la potenza delle divinità, i kir-lanan decisero di attaccarle nell'unica maniera possibile, cioè massacrando i loro fedeli su Toril. Negli anni trascorsi dalla loro apparizione nel Faerûn, i kir-lanan hanno tenuto fede alla loro promessa di suscitare terrore nei cuori di coloro che hanno promesso le loro anime agli dei. All'inzio questi esseri si limitarono ad uccidere i chierici e gli adepti nei loro templi, ma di recente hanno esteso la loro orrenda campagna fino a includere tutti i fedeli presenti all'interno dei templi, delle chiese o delle cappelle. La minaccia rappresentata dai kir-lanan per tutte le popolazioni di Faerûn cresce ogni giorno di più.

Atteggiamento Mentale

I kir-lanan non hanno alcun rispetto per la vita: né la loro, né quella di nessun altro. Esistono soltanto per portare sventura e tormento agli dei e a coloro che si affidano a quelle inette e incostanti divinità.

I kir-lanan nascono in colonie segrete, e vengono allevati da tutti gli adulti che ci vivono. Vengono al mondo solo tre mesi dopo il concepimento, e raggiungono il pieno sviluppo fisico solo un anno dopo la nascita. Nel corso della loro infanzia dolorosamente corta, questi nuovi kir-lanan sono indottrinati nell'odio che gli anziani nutrono nei confronti degli dei. Quando i giovani sono pronti a spiegare le loro ali, nei loro cuori arde un odio altrettanto forte per le divinità che li hanno dannati.

Alcuni rari kir-lanan non trascorrono le loro giornate massacrando i seguaci degli dei. Al contrario, osservano da una certa distanza le azioni della gente di Faerûn, sperando in questo modo di scoprire la loro forza e i loro punti deboli. Poi riferiscono agli altri le cose che hanno scoperto, in modo che la loro razza possa architettare un modo per assassinare i suoi nemici in maniera più efficiente.

Kir-lanan

Illustrazione di Adam Rex

Personaggi kir-lanan

I kir-lanan preferiscono la classe del guerriero, perché combinata con le loro capacità innate fornisce loro la possibilità di infliggere, a parità di tempo, più danni possibile al maggior numero possibile di sfortunati seguaci degli dei. Gli incantesimi esauriscono i loro effetti, ma con gli artigli si può continuare a uccidere in eterno. Di solito i kir-lanan scelgono una combinazione multiclasse di guerriero/stregone o guerriero/necromante. Sono capaci di manipolare bene le energie arcane, e la loro natura si presta particolarmente al controllo delle energie negative.

Società dei Kir-Lanan

La vita di un kir-lanan è spaventosamente dura. Esistono solo per uccidere, per riprodursi e per imparare come diventare più bravi ad ammazzare. Nella società dei kir-lanan, maschi e femmine sono trattati allo stesso modo. È una meritocrazia, e comandano i più forti, non importa chi siano.

La maggior parte dei kir-lanan vaga per il mondo in stormi

che annoverano da due a cinque creature. I membri di questi stormi non sono fissi, ma i kir-lanan vi si uniscono o li abbandonano a seconda dell'umore. I capistormo sono scelti tramite il combattimento, e i subalterni competono in continuazione per mettersi nella posizione giusta per sfidare il capostormo non appena questi fa un errore che lo lascia vulnerabile. Gli stormi dei kir-lanan lanciano le loro azioni dai territori in cui allevano i piccoli, chiamati nidi o colonie. In determinati periodi dell'anno (basati su un calendario di cui solo i kir-lanan sono al corrente), i singoli membri degli stormi lasciano i loro compagni e tornano alle loro colonie per riprodursi.

Oltre ai membri degli stormi, nella cultura kir-lanan ci sono altre due posizioni importanti: il valrak e il kivar. Entrambe queste vocazioni rimangono al di fuori della tradizionale struttura dello stormo, permettendo ai valrak e ai kivar di evitare la normale competizione per le posizioni di comando, che costringe molti stormi a sprecare tempo ed energie in conflitti interni. Sarebbe meglio che l'attenzione dei kir-lanan si concentrasse sul portare avanti la guerra contro i credenti, e aiutarli a ottenere ciò è lo scopo dei valrak e dei kivar.

La parola "valrak" significa "occhio" nella lingua gutturale dei kir-lanan. Queste creature viaggiano da sole per il Faerûn, osservando le razze native e imparando tutto quello che possono su di esse e sulla loro storia ricca e complessa. Così facendo, i valrak lasciano liberi gli altri di provocare tutta la distruzione possibile, mentre loro si preoccupano di localizzare nuove vittime e località da assaltare. "Kivar", d'altra parte, significa "voce", e i kivar sono una combinazione di ufficiali preposti al morale delle truppe e pianificatori strategici dei kir-lanan. Anche se trascorrono sul campo la maggior parte del loro tempo, esortando gli stormi a compiere atti di distruzione sempre più grandi e terribili, quando sono nelle colonie i kivar si riuniscono per esaminare e discutere le informazioni raccolte dai valrak, usandole poi per organizzare e guidare le campagne dei kir-lanan contro gli dei e i loro seguaci. I kivar sono inoltre quelli che negoziano alleanze temporanee con gruppi di persone meno devote agli dei. Ovviamente, quando questi alleati avranno esaurito il loro scopo dovranno essere uccisi a loro volta, ma i kivar sono disposti a lasciarli vivere un po' più a lungo, se questo può aiutarli nei loro piani.

I nuovi kir-lanan nascono nelle colonie e vengono allevati dai kivar. Quando hanno raggiunto più o meno un anno di età, vengono liberati e lasciati costituire un nuovo stormo o inseriti come rinforzi in uno già esistente. Nessuno sa che cosa succede ai kir-lanan quando diventano vecchi; i più anziani tra loro hanno solo 15 anni, e molti di quelli che hanno preso parte alla creazione della razza sono stati uccisi dalle loro potenziali vittime o nelle incessanti contese per i posti di comando.

Linguaggio e istruzione

I kir-lanan parlano la loro lingua dai suoni aspri (il Kir-lanan) e il Comune. Quando parlano tra loro usano esclusivamente il Kir-lanan, e un Comune fortemente accentato se devono conversare con chiunque altro. Alcuni valrak riescono ad assimilare diversi altri linguaggi (poiché è difficile imparare molto su un popolo del quale non si conosce la lingua).

Di solito, comunque, i kir-lanan non parlano molto: preferiscono l'azione alle parole.

Tutti i kir-lanan sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Caratteristiche e capacità razziali

I kir-lanan hanno tutti i seguenti tratti razziali:

- +4 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 alla Saggezza. Forti e veloci, i kir-lanan non si preoccupano molto di restare al passo con il mondo che li circonda, e preferiscono di solito un approccio diretto ai problemi.
- Taglia Media: Come creature di taglia Media, i kir-lanan non possiedono bonus o penalità particolari.
- La velocità di movimento sul terreno dei kir-lanan è di 9 metri. La loro velocità di volo è di 30 metri, con una manovrabilità buona.
- Scurovisione 18 metri.
- Armatura naturale +3.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.
- Competenti nell'uso di tutte le armi semplici e delle armature leggere.
- Dadi Vita da umanoide mostruoso: Un kir-lanan ha 4d8 Dadi Vita razziali. Un personaggio kir-lanan riceve il massimo dei punti ferita dal suo primo Dado Vita razziale da umanoide mostruoso, ed effettua il tiro normalmente per i restanti Dadi Vita razziali. Effettua inoltre il tiro per tutti i Dadi Vita provenienti dai livelli di classe, e non guadagna automaticamente il massimo dei punti ferita per il Dado Vita di classe del primo livello. I Dadi Vita razziali di un kir-lanan gli conferiscono inoltre un bonus di attacco base di +4 e un bonus ai tiri salvezza di Tempra +1, Riflessi +4 e Volontà +4. I kir-lanan che possiedono livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e i loro bonus ai tiri salvezza di classe ai loro bonus razziali di attacco e ai tiri salvezza.
- Abilità da umanoide mostruoso: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di un kir-lanan gli conferiscono un numero di punti abilità equivalente a (2 + modificatore di Intelligenza, minimo 1) x7. Le abilità di classe per questi punti abilità sono Artista della Fuga, Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, e Utilizzare Oggetti Magici. Un kir-lanan non riceve il moltiplicatore di x4 per i punti abilità ricevuti dal suo primo livello di classe.
- Talenti da umanoide mostruoso: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di un kir-lanan gli conferiscono due talenti. Il kir-lanan tipico sceglie Attacco in Volo e Arma Focalizzata (artiglio). Un kir-lanan che possiede livelli di classe guadagna nuovi talenti basandosi sul totale dei suoi Dadi Vita, come indicato nella Tabella 2 dell'introduzione.
- Attacchi naturali: Un kir-lanan può attaccare con 2 artigli, che infliggono 1d4 danni ciascuno. Il personaggio può compiere un attacco con un'arma sfruttando il suo bonus di attacco normale, e poi un attacco con un artiglio come attacco secondario (penalità di -5 al tiro per colpire, e bonus di Forza ridotto a metà sul tiro per i danni).
- Tocco di energia negativa (Sop): Tre volte al giorno, un kir-lanan può usare un attacco simile all'incantesimo *tocco gelido*. Se riesce a colpire l'avversario con un attacco in mischia, il kir-lanan gli infligge 2d6 danni e 1 danno temporaneo alla Forza. Un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12 + il modificatore di Carisma) può negare il danno alla Forza. I punti ferita del kir-lanan si rigenerano dello stesso numero di danni inflitti al nemico per mezzo di questo attacco, anche se non possono superare il normale valore massimo posseduto dalla creatura. Il kir-lanan può anche usare questo potere in combinazione con un artiglio, ma deve sempre colpire l'avversario in un attacco in mischia, e non può sfruttare per la rigenerazione anche i danni che infligge con i propri artigli.
- *Raggio di indebolimento* (Mag): Tre volte al giorno, un kir-lanan può usare l'incantesimo *raggio di indebolimento* come se fosse lanciato da uno stregone di 4° livello.
- Intimorire non morti (Sop): Un kir-lanan può intimorire o comandare non morti tre volte al giorno, come se fosse un chierico malvagio con un numero di livelli equivalente al numero di Dadi Vita del kir-lanan.
- Vulnerabile all'energia positiva: Un kir-lanan subisce danni dagli incantesimi *cura ferite*, dall'acquasanta e dalle armi benedette, come se fosse un non morto. Per contro, può essere curato dagli incantesimi *infliggi ferite* e da altre applicazioni di energia nega-

tiva. I kir-lanan non sono dei non morti, ma i loro corpi sono infusi di energia negativa. Non possono essere scacciati, ma provano disagio se un chierico cerca di farlo, e per quanto possibile cercano di evitare queste situazioni.

- Senz'anima: I kir-lanan non possono diventare chierici, druidi o paladini, né usare energia positiva di alcun tipo. Non possono usare, né mai potranno farlo, la magia divina. Possono diventare ranger, ma senza mai acquisire le capacità di incantatori di quella classe. Un bardo kir-lanan, però, può imparare incantesimi *infliggi ferite* al posto di *cura ferite*. Dal momento che sono privi di anima, i kir-lanan possono essere riportati in vita dalla morte solo con incantesimo *desiderio* o *miracolo*, proprio come gli esterni.
- Linguaggi automatici: Comune, Kir-lanan. Linguaggi bonus: A seconda della regione.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +4. A causa dei suoi 4 Dadi Vita razziali e delle sue capacità magiche e soprannaturali, un kir-lanan ha un livello effettivo del personaggio pari a 8 più i suoi livelli di classe. Di conseguenza, un guerriero kir-lanan di 7° livello avrebbe un LEP di 15. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

Magia e conoscenze dei Kir-Lanan

I kir-lanan non possiedono incantesimi speciali esclusivi della loro razza. Come incantatori, i kir-lanan possono manipolare soltanto le energie arcane, mai quelle divine. Preferiscono gli incantesimi che corrompono e distruggono le anime, e hanno una predilezione particolare per quelli necromantici. Come creature composte essenzialmente di energia negativa, hanno un'affinità per la magia della morte.

Divinità dei Kir-Lanan

I kir-lanan non hanno alcuna divinità, anche se alcuni kivar raccomandano di stringere una temporanea alleanza con gli adoratori di Shar. Apprezzano infatti il desiderio di questo dio di muovere guerra a tutti gli altri, e pensano che potrebbero lavorare insieme a lui, fino a quando i loro interessi glielo consentiranno. Una volta eliminati gli altri dei, però, anche Shar finirebbe sulla lista nera dei kir-lanan.

I kir-lanan odiano tutti gli dei e la gente che li adora. Hanno una limitata tolleranza per quelli che adorano un dio solo a parole, ma prima o poi anche questi dovranno essere assassinati. La persone che ripudiassero completamente gli dei potrebbero anche essere accettate come collaboratrici dei kir-lanan senza paura di un voltafaccia, ma così facendo metterebbero le loro anime in mortale pericolo.

Rapporti con le altre razze

I kir-lanan non se la prendono con una razza in particolare: vogliono ammazzare tutti. Tuttavia, più devota è una persona, più alte saranno le sue probabilità di incorrere nell'ira dei kir-lanan. La devozione di un personaggio viene misurata in base alla sua osservanza dei riti religiosi e allo zelo che mostra nel servizio della sua divinità, non in base al suo allineamento. I valrak tengono in conto tutte queste cose quando riferiscono le loro osservazioni e suggeriscono le potenziali vittime per i prossimi attacchi degli stormi di kir-lanan. Nei casi in cui i valrak riferiscano dell'esistenza di un bersaglio particolarmente importante, i kivar possono talvolta coordinare un attacco simultaneo da parte di numerosi stormi, scatenando nello stesso momento sulla vittima parecchie dozzine di kir-lanan assetati di sangue.

Licantropo

Regioni: A seconda della razza umanoide.
Talenti razziali: Controllare Forma Migliorato (vedi *Manuale dei Mostri*).
Modificatore di livello: Variabile; vedi sotto.

I licantropi non sono una razza vera e propria, ma piuttosto un gruppo di persone che soffrono tutte di una comune maledizione. I licantropi hanno la capacità di trasformarsi in animali o in forme ibride, e talvolta lo fanno involontariamente. Qualsiasi tipo di umanoide o gigante può contrarre la licantropia. Nel Faerûn, sono più comuni i seguenti tipi di licantropi: cinghiale mannaro, coccodrillo mannaro, gatto mannaro, lupo mannaro, orso mannaro, pipistrello mannaro, squalo mannaro, tigre mannara, topo mannaro e il lythari elfico, che è un tipo speciale di lupo mannaro. Ciascuno di questi licantropi ha la facoltà di trasformarsi dalla propria normale forma umanoide a quella di un particolare animale, o in un ibrido che mescola aspetti sia della forma umanoide che di quella bestiale.

Nella loro forma umanoide, i licantropi sono essenzialmente le stesse persone che sono sempre state. Anche se è possibile che le loro probabilità di morire violentemente siano aumentate di parecchio, la loro aspettativa di vita è la stessa che avevano prima di contrarre la licantropia. Il loro peso, altezza e altre caratteristiche fisiche rimangono anch'esse uguali. Nella loro forma animale, i licantropi sembrano essere di età proporzionale a quella della forma umanoide. In altre parole, un anziano lupo mannaro umano avrà l'aspetto di un vecchio lupo quando si trasforma, indipendentemente dal fatto che un lupo normale sarebbe quasi certamente già morto prima di raggiungere quell'età.

In realtà, esistono due tipi di licantropi: quelli che hanno contratto la condizione in seguito a una maledizione (detti licantropi maledetti) e quelli che invece la possiedono fin dalla nascita (licantropi naturali). Il figlio di un licantropo naturale è sempre a sua volta un licantropo naturale, ma quello di un licantropo maledetto è un esemplare perfettamente normale della sua razza fino a quando non raggiunge la pubertà, al quale punto esiste una probabilità del 50% che manifesti la condizione come un licantropo naturale.

I licantropi hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età dei personaggi appartenenti alla razza umanoide da cui provengono.

Storia

Sembra che la licantropia sia stata un flagello nel Faerûn fin dai suoi primissimi giorni. Alcuni affermano che sia stato Malar, il Signore delle Bestie, a creare migliaia di anni fa i primi licantropi nelle tribù umane barbariche, al fine di infondere nella razza umana l'astuzia ferina e la forza degli animali predatori che tanto ammiravano. Altri credono invece che la licantropia fosse in origine un dono della dea Selûne ai bambini umani rimasti orfani nelle pericolose distese selvagge, una benedizione che li avrebbe aiutati a sopravvivere. Da questi primitivi esseri umani, le antiche stirpi dei licantropi si sono perpetuate nel tempo, pochi nel numero, ma diffusi in tutti i luoghi selvaggi di Faerûn.

I licantropi non hanno una vera storia razziale, poiché questa è essenzialmente la storia di un individuo qui, di una famiglia là o più raramente di un branco di predoni assetati di sangue da un'altra parte. Anche se in certe occasioni alcuni licantropi malvagi hanno massacrato interi villaggi, e licantropi buoni hanno difeso valorosamente le case degli innocenti contro i predoni malvagi, in generale i licantropi non si sono mai associati in numeri più grandi di poche dozzine e non hanno mai fondato città, né tantomeno dato vita a qualche regno.

Anche se la maggior parte delle linee di sangue licantropiche si manifestano in esemplari della razza umana, l'esistenza di lican-

Tabella 9-1: Tratti dei licantropi

Nome	Forma animale	DV animali	BAB animale	Tiri salvezza base animali	Modif. punteggi caratteristica forma animale o ibrida	Allineamento
Cinghiale mannaro	Cinghiale	3d8	+2	Temp +3, Rifl +3, Vol +1	For +4, Cos +6	Neutrale
Coccodrillo mannaro	Coccodrillo	3d8	+2	Temp +3, Rifl +3, Vol +1	For +8, Des +2, Cos +6	Neutrale malvagio
Lupo mannaro	Lupo	2d8	+1	Temp +3, Rifl +3, Vol +0	For +2, Des +4, Cos +4	Caotico malvagio
Lythari	Lupo	2d8	+1	Temp +3, Rifl +3, Vol +0	For +2, Des +4, Cos +4	Caotico buono
Orso mannaro	Orso bruno	6d8	+4	Temp +5, Rifl +5, Vol +2	For +16, Des +2, Cos +8	Legale buono
Pipistrello mannaro	Pipistrello crudele	4d8	+3	Temp +4, Rifl +4, Vol +4	For +6, Des +12, Cos +6	Neutrale malvagio
Squalo mannaro	Squalo grande	7d8	+5	Temp +5, Rifl +5, Vol +2	For +6, Des +4, Cos +2	Neutrale malvagio
Tigre mannara	Tigre	6d8	+4	Temp +5, Rifl +5, Vol +2	For +12, Des +4, Cos +6	Neutrale
Topo mannaro	Topo crudele	1d8	+0	Temp +2, Rifl +2, Vol +0	Des +6, Cos +2	Caotico malvagio

Tabella 9-2: Talenti e abilità dei licantropi

Nome	Talenti animali	Punti abilità	Abilità di classe animali
Cinghiale mannaro	Robustezza, Sensi Acuti	(2 + modificatore Int) x6	Ascoltare, Osservare
Coccodrillo mannaro	Abilità Focalizzata (nascondersi), Sensi Acuti	(2 + modificatore Int) x6	Ascoltare, Nascondersi, Osservare
Lupo mannaro	Arma Focalizzata (morso), Seguire Tracce	(2 + modificatore Int) x5	Ascoltare, Osservare
Lythari	Arma Focalizzata (morso), Seguire Tracce	(2 + modificatore Int) x5	Ascoltare, Osservare
Orso mannaro	Correre, Resistenza Fisica, Seguire Tracce	(2 + modificatore Int) x9	Ascoltare, Osservare
Pipistrello mannaro	Furtivo, Sensi Acuti	(2 + modificatore Int) x7	Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare
Squalo mannaro	Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Tempra Possente	(2 + modificatore Int) x10	Ascoltare, Osservare
Tigre mannara	Arma Focalizzata (artiglio, morso), Sensi Acuti	(2 + modificatore Int) x9	Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare
Topo mannaro	Arma Preferita (morso), Sensi Acuti	(2 + modificatore Int) x4	Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare

tropi di altre razze non è impossibile, e talvolta cinghiali mannari orchi o lupi mannari goblin diventano spaventosi campioni delle rispettive tribù. I lupi mannari elfici conosciuti come lythari sono una razza di licantropi naturali le cui origini risalgono alle prime esplorazioni elfiche di Faerûn, e i lythari buoni hanno vissuto per migliaia di anni insieme agli elfi della luna e agli elfi dei boschi.

Si dice che esista un certo numero di nuovi tipi di licantropi nel Faerûn, che hanno fatto la loro apparizione dopo il Periodo dei Disordini. Ci sono state infatti alcune testimonianze sparse riguardanti bisonti, cani, delfini, leopardi, gufi e pantere mannare.

Illustrazione di Raven Mimura

Tigre mannara *Topo mannaro* *Lupo mannaro*

Archetipo del Licantropo

Il "licantropo" è un archetipo che può aggiungersi a qualsiasi creatura umanoide o gigante (cui d'ora in avanti ci si riferirà col nome di "personaggio"). Diventare un licantropo ha effetti molto simili all'assumere una combinazione multiclasse con una forma animale, ottenendone gli appropriati Dadi Vita.

Tipo e taglia: Il tipo di personaggio non cambia, ma acquisisce il sottotipo mutaforma. Il licantropo assume le caratteristiche di una creatura di tipo Animale (chiamata d'ora in poi "animale"). Questa può essere un predatore, un saprofago o un onnivoro la cui taglia si trova al massimo ad una categoria sopra o sotto quella della creatura base (cioè da Piccola a Grande per un personaggio di taglia Media). I licantropi possono inoltre assumere una forma ibrida che combina i tratti del personaggio e dell'animale. La forma ibrida di un licantropo ha la stessa taglia della forma base o di quella animale, a seconda di quale sia la più grande delle due.

Dadi Vita e punti ferita: Gli stessi del personaggio, più quelli dell'animale. Per calcolare il totale dei punti ferita, applicare i modificatori di Costituzione a seconda dei punteggi che il licantropo possiede in ciascuna forma. Per esempio, un popolano umano con un punteggio di Costituzione di 11 come umano e di 15 come lupo avrà 1d4 più 2d8+4 punti ferita.

Velocità: La stessa del personaggio o animale, a seconda della forma che il licantropo sta usando.

CA: L'armatura naturale del personaggio aumenta di +2 in tutte le forme. In forma ibrida, l'armatura naturale del licantropo è uguale al bonus di armatura naturale della sua forma animale o di quella base, quale che sia il migliore.

Bonus di attacco base: Aggiungere il bonus di attacco base dell'animale al bonus di attacco base del personaggio.

Attacchi: Gli stessi del personaggio o dell'animale, a seconda di quale forma il licantropo sta usando. Un licantropo in forma ibrida riceve 2 artigli e un morso come attacchi naturali. Questi infliggono danni a seconda della taglia della forma ibrida:

Taglia dell'ibrido	Artiglio	Morso
Piccola	1d3	1d4
Media	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Enorme	2d4	2d6

Un ibrido può attaccare con un'arma e con il morso, oppure solo con i propri attacchi naturali. L'attacco con il morso di un ibrido è da considerarsi un attacco secondario, che però non penalizza gli attacchi che il personaggio può effettuare con gli artigli o con le armi che impugna.

Danni: Gli stessi del personaggio o dell'animale, a seconda di quale forma il licantropo sta usando.

Attacchi speciali: Un licantropo conserva tutti gli attacchi speciali del personaggio o dell'animale, a seconda di quale forma stia usando. Le forme ibrida e umanoide non ricevono nessun attacco speciale proprio della forma animale. Un incantatore licantropo non può lanciare incantesimi che richiedano componenti V, S o M quando è in forma animale, o incantesimi con componenti V quando è in forma ibrida.

Maledizione della licantropia (*Sop*): Qualsiasi umanoide o gigante colpito dal morso di un licantropo in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) per evitare di contrarre a sua volta la licantropia. Se la taglia della vittima non è entro una categoria della taglia del licantropo (per esempio nel caso di un gigante delle colline che viene morso da un topo mannaro), la vittima non corre il rischio di contrarre la maledizione da quel licantropo. I licantropi maledetti non possono trasmettere ad altri la Maledizione della Licantropia.

Capacità speciali: Un licantropo conserva in qualsiasi forma tutte le capacità speciali del personaggio e dell'animale, guadagnando in più le seguenti:

Forma alternativa (*Sop*): Un licantropo può assumere la forma animale come se avesse lanciato su se stesso l'incantesimo *metamorfosi*, anche se il suo equipaggiamento non viene influenzato, non riguadagna punti ferita per il mutamento di forma e può assumere soltanto la forma animale specifica del tipo di licantropo. La creatura non assume i punteggi di caratteristica dell'animale, applicando invece ai propri i modificatori delle caratteristiche della bestia (si veda la Tabella 9-1). Il licantropo può anche assumere una forma bipede ibrida, dotata di mani prensili e di lineamenti bestiali. Effettuare il cambiamento di forma in ibrido o animale è un'azione standard. Se il licantropo viene ucciso, ritorna ad assumere le sue sembianze umanoidi, ma rimane morto. Le parti del corpo mozzate conservano invece le caratteristiche animali. I licantropi maledetti trovano la loro condizione difficile da controllare (si veda "La licantropia come malattia", più avanti), ma i licantropi naturali dispongono di un pieno controllo su questo potere.

Riduzione del danno (*Str*): Un licantropo in forma animale o ibrida riceve la capacità di riduzione del danno 10/argento.

Empatia del licantropo (*Str*): In qualsiasi forma si trovino, i licantropi possono comunicare e fraternizzare con le creature normali o crudeli dello stesso tipo della loro forma animale. Ciò conferisce loro un bonus razziale di +4 alle prove per influenzare il normale comportamento di questi animali, e consente la comunicazione di semplici concetti e comandi (se l'animale è amichevole), come "amico", "nemico" e "attacca".

Visione crepuscolare (*Str*): In qualsiasi forma, il licantropo riceve la capacità di visione crepuscolare.

Olfatto acuto (*Str*): In qualsiasi forma, il licantropo riceve la capacità di olfatto acuto.

Tiri salvezza base: Sommare ai tiri salvezza base del personaggio quelli dell'animale.

Caratteristiche: Tutti i licantropi ricevono un +2 alla Saggezza. Inoltre, quando un licantropo si trova in forma ibrida o animale, le sue caratteristiche fisiche migliorano notevolmente, come indicato nella Tabella 9-1. Queste modifiche sono equivalenti ai normali punteggi di caratteristica dell'animale -10 o -11. Per esempio, un coccodrillo mannaro (For 19, Des 12, Cos 17) aggiungerebbe +8 alla For, +2 alla Des e +6 alla Cos dei suoi normali punteggi di caratteristica quando assume la forma ibrida o del coccodrillo.

Inoltre, il licantropo può ricevere anche un ulteriore miglioramento ai punteggi di caratteristica in virtù dei suoi Dadi Vita aggiuntivi.

Abilità: Il licantropo riceve punti abilità equivalenti a (2 + modificatore di Intelligenza, minimo 1) per ogni Dado Vita della sua forma animale, come se avesse scelto questa forma come classe secondaria. (Quelli animali non sono mai i suoi Dadi Vita primari, però, e di conseguenza il personaggio non riceve il quadruplo dei punti abilità per nessun DV animale). Qualsiasi abilità elencata nella descrizione dell'animale rappresenta un'abilità di classe per i livelli animali del licantropo. In qualsiasi forma, il licantropo conserva tutti i bonus razziali alle abilità sia del personaggio che dell'animale, sebbene i bonus condizionali alle abilità, come ad esempio il bonus di mimetizzazione della tigre mannara ai suoi tiri di Nascondersi, si applicano solo quando il licantropo si trova nella forma ad essi associata.

Talenti: Aggiungere i talenti dell'animale a quelli del personaggio. Se ciò ha come risultato un licantropo che possiede due volte lo stesso talento, il licantropo non riceve alcun beneficio a meno che il talento non possa normalmente essere scelto più di una volta, nel

Atteggiamento mentale

L'atteggiamento mentale di un licantropo si basa essenzialmente sulla vita nella sua forma umanoide. Tuttavia, è possibile fare alcune generalizzazioni.

I licantropi naturali vedono raramente come un problema la propria licantropia, considerando la loro "maledizione" come un dono. Queste persone capiscono che la licantropia li rende speciali, e molte di esse intraprendono carriere da avventurieri. Se nella loro cultura umanoide la licantropia viene temuta o disprezzata, potrebbero anche vergognarsi di essere così diversi dalla gente che li circonda, ma solo raramente vorrebbero essere "curati" dalla loro condizione. I licantropi naturali di allineamento malvagio godono invece appieno della loro natura bestiale, e si considerano più forti e più robusti delle persone normali. La loro forza dà loro il diritto di uccidere, derubare e terrorizzare chiunque sia troppo debole per difendersi.

I licantropi maledetti sono spesso inorriditi nello scoprire di avere contratto questa condizione. Svegliarsi coperti di sangue e in preda a un conveniente caso di amnesia è già abbastanza brutto, ma imparare che questa è una situazione che si ripeterà per tre notti ogni mese per il resto della propria vita può essere assolutamente insopportabile, e la maggior parte di questi sventurati si mette in cerca di una cura non appena può. Naturalmente, non tutti hanno accesso alla belladonna (che in ogni caso deve essere assunta entro un'ora dall'attacco) o ad un incantatore di alto livello che possa rimuovere la maledizione.

La cosa peggiore, per un licantropo maledetto, è che qualsiasi cambiamento volontario in una forma animale o ibrida trasforma immediatamente l'allineamento del personaggio in quello della forma licantropica. Se quest'ultimo è diverso dall'allineamento attuale dell'individuo, il cambiamento può essere doloroso, e più questo è radicale, più sarà penoso per il personaggio. È molto difficile per un paladino-lupo mannaro continuare ad essere un paladino a lungo di fronte alla seducente tentazione di cedere agli impulsi della sua parte bestiale.

Una volta che l'allineamento del personaggio coincide con quello della sua forma animale, però, il licantropo maledetto ha infine accettato la propria maledizione. La battaglia fra i due aspetti della sua personalità, quello animale e quello umanoide, si è conclusa.

La maggior parte degli avventurieri licantropi sono creature solitarie. Potrebbero associarsi con una banda di avventurieri di inclinazioni simili, e addirittura collaborare con loro per diverse settimane alla volta. Quando sorge la luna piena, però, essi scompaiono alla ricerca di un luogo dove poter stare soli. Sanno anche troppo bene che molte persone non amano i licantropi, quindi fanno enormi sforzi per tenere segreta la loro vera natura.

Personaggi licantropi

La forma umanoide di un licantropo determina la sua classe. Molti licantropi maledetti erano già avventurieri quando hanno contratto la maledizione, poiché questo è il genere di persone che ha maggiori probabilità di mettersi nei guai. Se il licantropo non era un avventuriero prima, ci sono buone probabilità che lo diventi ora. Interi capitoli della saga di un avventuriero possono riguardare la sua ricerca di qualche modo per curare la sua maledizione, anche se il protagonista della storia una volta era un semplice popolano che ha avuto la sfortuna di trovarsi nel posto sbagliato al momento sbagliato.

Società dei licantropi

I licantropi naturali provengono spesso da una famiglia di licantropi, che ha trasmesso la "maledizione" attraverso le generazioni per via ereditaria. Di solito stanno bene attenti a tenere nascosta la loro natura da coloro che non conoscono troppo bene, poiché ci sono molte persone cosiddette normali che ritengono che l'unico licantropo buono sia quello morto. I figli dei licantropi naturali possono iniziare a cambiare già dalla prima luna piena dopo il giorno della nascita.

I licantropi maledetti possiedono raramente una famiglia o una società che li spalleggi. A meno che non siano ritrovati dai licantropi che hanno passato loro la maledizione, molti di essi non incontrano mai un altro della loro razza. Si sa che i licantropi malvagi si dedicano talvolta a diffondere la loro maledizione al fine di crearsi un branco di seguaci, ma naturalmente, se i nuovi licantropi sono meno che contenti della loro condizione, questa strategia può rivelarsi molto pericolosa.

I licantropi invecchiano, diventano adulti e muoiono proprio come qualunque altro rappresentante della loro razza umanoide. La loro forma animale invecchia proporzionalmente a quella umanoide. Un giovane licantropo si trasforma in un animale giovane, mentre un licantropo anziano che cammina a stento si ritroverà nella stessa situazione anche in forma animale.

Ancora una volta, i lythari fanno eccezione. Innanzi tutto, in genere i lythari sono amici di tutti quelli che ne condividono la condizione, fanno spesso branco insieme, e sono di solito rispettati dagli altri elfi come creature dotate di potente magia.

continua da pag. 142

qual caso il talento duplicato funziona secondo le modalità indicate nella descrizione del medesimo. Questo può conferire al licantropo un numero di talenti superiore a quanto normalmente sarebbe permesso a un personaggio con il suo numero di Dadi Vita. Qualsiasi talento "extra" viene considerato un talento bonus.

È possibile che, quando è in forma umanoide, il licantropo non riesca a soddisfare i prerequisiti per tutti i suoi talenti. Quando questo avviene, il licantropo continua a possedere il talento, ma non lo può usare quando ha assunto la forma umanoide (consultare la sezione sui prerequisiti dei talenti, nel *Manuale del Giocatore*). Tutti i licantropi ricevono Volontà di Ferro come talento bonus.

Clima/Terreno: Qualsiasi.

Organizzazione: Solitario o in coppia, talvolta famiglia (2-4), branco (6-10) o in truppa (famiglia e animali associati)

Grado di Sfida: A seconda del livello di classe o della creatura di base, modificato come segue:

Forma animale da 1 DV a 2 DV: +2
Forma animale da 3 DV a 5 DV: +3
Forma animale da 6 DV a 10 DV: +4
Forma animale da 11 DV a 20 DV: +5
Forma animale da 21+ DV: +6

Modificatore di livello: Lo stesso del personaggio, +1 (maledetto) o +2 (naturale). Inoltre, il livello effettivo del personaggio viene incrementato dai Dadi Vita razziali della forma animale.

Tesoro: Standard

Allineamento: Qualsiasi (si veda la descrizione della Maledizione della Licantropia). Creature nobili come gli orsi, le aquile e i leoni tendono a generare licantropi di allineamento buono; creature sinistre come topi, serpenti o lupi tendono invece a produrre licantropi di allineamento malvagio. Questo però è un riflesso di come questi animali vengono percepiti dal resto del mondo, non tanto una qualità innata dell'animale in sé.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Linguaggio e istruzione

Un licantropo parla qualsiasi linguaggio sia comune per la sua forma umanoide. Può inoltre comunicare per via empatica con gli animali normali e crudeli che condividono la stessa forma del suo aspetto animale.

L'istruzione di un licantropo è determinata dalla sua forma umanoide.

Caratteristiche e capacità razziali

Per creare una di queste creature, consultare il riquadro relativo all'archetipo del licantropo. I personaggi licantropi possiedono le seguenti capacità razziali:

- +2 alla Saggezza in tutte le forme. Inoltre, le caratteristiche fisiche del licantropo sono incrementate secondo i modificatori della sua forma animale, quando il personaggio adotta questa forma o una forma ibrida. Si veda la Tabella 9-1.
- Taglia: Secondo la taglia della creatura o personaggio base (o a seconda della forma animale).
- Visione crepuscolare in tutte le forme.
- Olfatto acuto in tutte le forme.
- Dadi Vita razziali: Un licantropo aggiunge i Dadi Vita della sua forma animale ai suoi Dadi Vita di base per razza, livello e classe. Ciò modifica anche il suo bonus di attacco base e i suoi tiri salvezza. Si veda la Tabella 9-1.
- Abilità razziali: Un licantropo riceve punti abilità per i suoi Dadi Vita animali esattamente come se avesse scelto una combinazione multiclasse con quel tipo di creatura. Si veda la Tabella 9-2 per i talenti e le abilità dei licantropi. Il personaggio riceve un numero di punti abilità pari a (2 + il modificatore di Intelligenza, minimo 1) per ciascun Dado Vita della forma animale. Qualsiasi abilità che appare nella descrizione dell'animale conta come abilità di classe per i livelli animali del licantropo. Il massimo grado raggiungibile dalle sue abilità equivale ai Dadi Vita della sua forma animale + i suoi Dadi Vita razziali (se ne possiede) + il suo livello di classe +3. Tutti i modificatori razziali alle abilità (ma non quelli condizionali) della forma base del licantropo e della sua forma animale influiscono sulle sue prove di abilità, in qualsiasi forma si trovi.
- Talenti razziali: Sommare i Dadi Vita animali ai Dadi Vita del personaggio base per determinare quanti talenti possiede. Tutti i licantropi possiedono inoltre Volontà di Ferro come talento bonus.
- Armatura naturale: Un licantropo possiede un'armatura naturale di +2 in qualsiasi forma.
- Forma alternativa.
- Empatia del licantropo.
- Maledizione della licantropia (solo licantropi maledetti).
- Riduzione del danno 10/argento (solo in forma ibrida o animale).
- Linguaggi automatici: Come la creatura base.
- Classe preferita: Come la creatura base.
- Modificatore di livello: +1 (maledetto) o +2 (naturale). Un licantropo naturale ha un livello effettivo del personaggio (LEP) pari a 2 + DV della forma animale + DV razziali (se li possiede) + i suoi livelli di classe. Di conseguenza, un guerriero umano orso mannaro di 4° livello avrebbe un LEP di 12.

La licantropia come malattia

Quando un personaggio contrae la licantropia attraverso il morso di un licantropo (come descritto sopra), in lui non si manifesta alcun sintomo fino alla successiva luna piena. In quella notte, il personaggio maledetto assume involontariamente la forma di animale e dimentica la propria identità, diventando temporaneamente un PNG sotto il controllo del DM. Il personaggio rimane in forma animale, assumendone anche l'appropriato allineamento, fino all'alba successiva.

Le azioni del personaggio durante il primo episodio di licantropia sono dettate esclusivamente dall'allineamento della sua forma animale. Le creature di allineamento buono cercano di evitare gli insediamenti, i viaggiatori o gli ambienti non naturali, dirigendosi verso le terre selvagge, dove possono dare la caccia alle loro prede naturali evitando di aggredire gli esseri intelligenti non malvagi. Le creature malvagie cercano invece di ammazzare quanti più esseri intelligenti possibile, massacrando spesso gli amici e i membri della loro famiglia. Generalmente, questi esseri si mettono in cerca dei luoghi dove potrebbero nascondersi le loro vittime. Le creature neutrali cercano infine aree remote ed evitano i contatti con la civiltà, ma potrebbero assalire i viaggiatori che incontrano nelle terre selvagge per via della fame o della loro naturale ferocia, non per un intento malvagio. In ogni caso, il personaggio non ricorderà nulla dell'intero episodio (o di quelli successivi), a meno che non effettui con successo una prova di Saggezza (CD 15) al momento del risveglio, nel qual caso diventerà consapevole della sua condizione di licantropo.

Da questo momento in poi, il personaggio è soggetto a trasformazioni involontarie ogni volta che c'è la luna piena, e ogni volta che viene ferito in combattimento. In questi casi, sente una furia irrefrenabile montargli dentro, e deve superare una prova di Controllare Forma per resistere all'impulso di trasformarsi in animale (si veda l'abilità Controllare Forma, sul *Manuale dei Mostri*). Qualsiasi personaggio consapevole della propria condizione licantropica mantiene la propria identità e non perde il controllo delle proprie azioni quando si trasforma. Tuttavia, ogni volta che effettua la metamorfosi nella sua forma animale, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + il numero delle volte che ha assunto la forma animale) oppure cambiare il proprio allineamento in quello dell'animale, che da questo momento in poi manterrà in tutte le sue forme. Un licantropo malvagio che sia consapevole delle proprie azioni in forma animale non è obbligato ad uccidere indiscriminatamente, ma adora spargere sangue e cercherà sicuramente ogni opportunità per massacrare esseri intelligenti, preferibilmente quelli della sua stessa razza.

Una volta che il personaggio diventa consapevole della sua malattia, può cercare di eseguire volontariamente la trasformazione in forma animale o ibrida, usando l'appropriata CD per la prova di Controllare Forma. Un tentativo è un'azione standard, e può essere effettuato una volta per round. Qualsiasi cambiamento volontario in una forma animale o ibrida modifica immediatamente e permanentemente l'allineamento del personaggio in quello del licantropo appropriato.

Cambiare forma

Cambiare forma è un'azione standard. Se il cambiamento è involontario, il personaggio si trasforma nel turno successivo a quello in cui si è verificato l'evento che ha scatenato la metamorfosi. Se la forma assunta è più grande di quella normale del personaggio, la trasformazione in forma ibrida o animale rovina l'armatura e i suoi vestiti (inclusi eventuali oggetti indossati), mentre gli oggetti in mano vengono semplicemente lasciati cadere. I personaggi possono togliersi in fretta gli abiti mentre si trasformano, ma non l'armatura. Le armature magiche sopravvivono alla trasformazione se riescono a effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15). Un personaggio maledetto che non è consapevole della sua condizione rimane in forma animale fino all'alba del giorno successivo. Se invece è consapevole della propria licantropia (come descritto sopra), può cercare di riprendere la forma umanoide dopo una trasformazione (volontaria o involontaria) con una prova di Controllare Forma, ma se fallisce il tiro rimarrà in forma animale (o ibrida) fino all'alba.

Tipi di licantropo

Quasi tutti i diversi tipi di licantropo hanno delle peculiarità speciali esclusive, dal momento che ognuno riceve le capacità speciali e i bonus razziali alle abilità della loro forma animale.

Cinghiale mannaro

I cinghiali mannari hanno le seguenti capacità speciali:

Ferocia (Str): In qualsiasi forma, il cinghiale mannaro può continuare a combattere senza penalità anche quando sono incapacitati o morenti.

Coccodrillo mannaro

I coccodrilli mannari hanno le seguenti capacità speciali:

Trattenere il respiro (Str): In qualsiasi forma, un coccodrillo mannaro può trattenere il respiro per un numero di round equivalente a quattro volte il proprio punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento (si veda la *Guida del Dungeon Master*).

Afferrare migliorato (Str): Quando è in forma animale, se il coccodrillo mannaro colpisce con il morso un avversario che è di almeno una categoria di taglia più piccolo di lui, può cercare di trattenere la preda come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

Abilità: Quando si trova in acqua ed in forma animale, un coccodrillo mannaro riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Lythari e lupo mannaro

I lythari e i lupi mannari hanno le seguenti capacità speciali:

Sbilanciare (Str): Se il lupo mannaro colpisce con un attacco con il morso quando è in forma animale, può cercare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita, senza dover effettuare un attacco di contatto e senza provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può cercare di sbilanciare il lupo mannaro.

Abilità: I lythari e i lupi mannari ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando seguono le tracce per mezzo dell'olfatto.

Orso mannaro

Gli orsi mannari hanno le seguenti capacità speciali:

Afferrare migliorato (Str): Quando è in forma animale, se l'orso mannaro colpisce con un attacco con l'artiglio, può cercare di trattenere la preda come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

Abilità: Gli orsi mannari ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Nuotare.

Pipistrello mannaro

I pipistrelli mannari hanno le seguenti capacità speciali:

Percezione cieca (Str): In forma animale, il pipistrello mannaro può individuare e localizzare oggetti e creature entro 12 metri. Le creature localizzate tramite la percezione cieca hanno un occultamento del 100% contro il pipistrello mannaro, a meno che questi non riesca anche a vederle normalmente. Un incantesimo *silenzio* o un effetto di sordità annullano i benefici di questa capacità.

Abilità: I pipistrelli mannari ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare. Questi bonus vengono perduti se la percezione cieca del pipistrello mannaro viene inibita.

Squalo mannaro

Gli squali mannari hanno le seguenti capacità speciali:

Olfatto acutissimo (Str): In qualsiasi forma, uno squalo mannaro che si trovi in acqua può individuare altre creature fino a 54 metri. Si noti però che l'esatta posizione delle creature non viene rivelata a meno che lo squalo mannaro non si trovi entro 1,5 metri di distanza da esse.

Percezione cieca (Str): In qualsiasi forma, uno squalo mannaro che si trovi in acqua può individuare e localizzare altre creature entro 9 metri di distanza. Le creature localizzate tramite la percezione cieca hanno un occultamento del 100% contro lo squalo mannaro, a meno che questi non riesca anche a vederle normalmente.

Tigre mannara

Le tigri mannare hanno le seguenti capacità speciali:

Afferrare migliorato (Str): Quando è in forma animale, se la tigre mannara colpisce con un attacco con il morso o l'artiglio, può cercare di trattenere la preda come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se riesce a trattenere la preda, può attaccarla con gli speroni.

Balzo (Str): Se la tigre mannara in forma animale salta sul suo avversario durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già intrapreso un'azione di movimento.

Sperone (Str): Una tigre mannara in forma animale che riesca a trattenere la sua preda può effettuare due attacchi con gli speroni sulle sue zampe posteriori, ciascuno dei quali infligge 1d8 danni + il suo modificatore di Forza. La tigre mannara può ripetere questo attacco in ogni round in cui mantiene la presa sulla sua vittima.

Abilità: In qualsiasi forma, la tigre mannara riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Nelle aree con erba alta o folto sottobosco, il suo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8, a patto che sia in forma animale.

Topo mannaro

I topi mannari hanno le seguenti capacità speciali:

Malattia (Str): In forma animale, il morso di un topo mannaro può trasmettere la febbre lurida (tiro salvezza sulla Tempra con CD 12, periodo di incubazione 1d3 giorni).

Abilità: Un topo mannaro in forma di topo o ibrida può aggiungere il suo modificatore di Destrezza alle prove di Scalare. Inoltre, in qualsiasi forma i topi mannari ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare.

Divinità dei licantropi

La divinità razziale di un licantropo viene determinata dalla razza della sua forma umanoide base. I licantropi naturali adorano di solito un dio della natura presente nel pantheon della loro razza, se è presente una divinità del genere. Selûne e Malar sono inoltre le divinità patrone rispettivamente dei licantropi buoni e di quelli malvagi.

Rapporti con le altre razze

I rapporti di un licantropo con le altre razze sono per lo più determinati dalla sua razza base. Tuttavia, dal momento che si conosce abbastanza bene l'allineamento della maggior parte dei licantropi, quasi tutte le persone poco informate tendono a presumere che esso rimanga uguale in tutte le loro forme. Se sono a conoscenza della malattia che affligge il licantropo, l'opinione che hanno di lui si basa più che altro su quanto sono simili i rispettivi allineamenti.

Lucertoloide

Regioni: Bosco di Chondal, Chessenta, Chult, Golfo di Vilhon, Isole Nelanther, Lago dei Vapori, Terre Centrali Occidentali.
Talenti razziali: Nuotare Rapido, Sopravvissuto.
Dadi Vita razziali: 2d8.
Modificatore di livello: +2.

Abitanti per lo più nelle zone paludose di Faerûn, i lucertoloidi sono creature umanoidi grosse e scagliose, selvaggi predoni che cercano tra i rifiuti tutto ciò che possono riutilizzare. Coltivare il cibo non fa parte delle loro tradizioni, quindi preferiscono cacciarlo o rubarlo agli altri.

I lucertoloidi crescono fino a 1,80-2,10 metri, e possono pesare in media da 90 a 110 kg. Le loro scaglie variano in colorazione da

verde scuro a grigio o marrone. Hanno code grosse e muscolose, lunghe da 90 a 120 cm. La maggior parte dei non lucertoloidi fa una gran fatica a distinguere i maschi dalle femmine di questa razza, ma naturalmente i lucertoloidi non hanno questi problemi.

I giovani lucertoloidi nascono dalle uova, che vengono amorevolmente protette nella tana della tribù. Questa è di solito situata nei recessi più inaccessibili di una palude, ma in un terzo dei casi può trovarsi invece in una caverna subacquea riempita d'aria. I cuccioli raggiungono la maturità in circa cinque anni. Si sa che alcuni lucertoloidi sono vissuti fino a 80 anni, anche se per i maschi è più facile morire in combattimento molto prima di raggiungere questa veneranda età.

Nel Faerûn, i lucertoloidi si possono trovare dovunque ci siano paludi o acquitrini caldi o temperati. Questi includono l'Acquitrino di Chelimber, la Foresta Sommersa, la Grande Erosione, la Palude di Tun e Rethild, la Grande Palude. Una nutrita popolazione di lucertoloidi vive inoltre nella Palude delle Lucertole, nonostante il clima relativamente freddo della Costa della Spada.

I lucertoloidi hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età degli umani.

Storia

I lucertoloidi non hanno niente che si possa definire una storia scritta. Affermano di essere stati una delle prime razze umanoidi, e che tutte le altre razze più deboli e più civilizzate si sono evolute dai lucertoloidi che hanno abbandonato le paludi innumerevoli millenni or sono. Per questo motivo, i lucertoloidi guardano le altre razze dall'alto in basso, considerando i loro membri dei debolucci che non possono sopportare i rigori della vita nella palude.

Quel che è certo è che non c'è ragione di dubitare del fatto che i lucertoloidi siano una diramazione di una delle Razze Creatrici, i sauri da lungo tempo scomparsi, e che la loro sia una cultura invero molto antica. Hanno vissuto come fanno ancora oggi per un periodo di tempo inconcepibile, da molto prima che le razze estranee arrivassero su Toril.

Lucertoloide combattente

Illustrazione di Dennis Cramer

Atteggiamento mentale

In linea di massima, i lucertoloidi valutano ogni cosa in base al fatto che sia commestibile oppure no. A loro non servono né gioielli né denaro. Costruiscono le loro rozze armi con i sassi, gli alberi e le piante che trovano nelle loro umide terre. Se qualcosa ha un aspetto appetitoso, cattura immediatamente l'attenzione dei lucertoloidi. In caso contrario, non vale la pena di preoccuparsene.

Crescere in una tribù di lucertoloidi non è un'impresa facile. I giovani sono spesso affamati, dal momento che a loro restano solo gli scarti dei pasti degli adulti, e spesso sopravvivono solo mangiando le piante commestibili che crescono nelle vicinanze della tana della tribù. I lucertoloidi sono onnivori, anche se hanno una forte preferenza per la carne, e hanno scoperto che la carne più saporita è quella umana.

La maggior parte dei lucertoloidi non si preoccupa molto di strategia o tattiche. Sono cacciatori astuti, ma in battaglia si lanciano semplicemente in una carica frontale contro il nemico e cercano di sopraffarlo con la forza fisica o quella dei numeri. Quando sono loro ad essere attaccati, però, usano la loro abilità di cacciatori per piazzare tranelli, trabocchetti e altre trappole per rallentare e indebolire gli inseguitori. Trappole semplici ma letali come queste sono inoltre poste a protezione di numerose tane dei lucertoloidi.

Talvolta i lucertoloidi lasciano le loro tane per dare la caccia a prede più grandi e più formidabili. Altri invece provano il desiderio di imparare qualcosa di più sul mondo che esiste al di là delle paludi, in modo che possano riferire ai capi delle loro tribù. Anche se i lucertoloidi non sono per natura malvagi, sono comunque dei selvaggi, e hanno delle difficoltà ad adattarsi nelle società Faerûniane. La maggior parte di loro non ci prova nemmeno: sono lì per imparare delle cose sui pelletenera, e forse insegnare loro una o due cose su come vive la gente vera (cioè i lucertoloidi).

Personaggi lucertoloidi

I lucertoloidi vivono in armonia con la terra, godendo di tutto ciò che offre loro la natura incontaminata. Per questa ragione, la classe preferita dai lucertoloidi è quella del druido. Nelle loro tribù ci sono anche molti barbari e guerrieri, e l'occasionale chierico o due.

Società dei lucertoloidi

I lucertoloidi hanno una società di tipo patriarcale. Il membro più forte della tribù comanda su tutti gli altri esclusivamente in virtù del suo potere personale. La maggior parte dei sudditi sono abbastanza saggi da riconoscere questo potere, per cui le sfide si verificano raramente. Quando ciò avviene, la vita della tribù viene completamente sconvolta fino a che non si è insediato un nuovo capo o quello vecchio non ha riconfermato la sua posizione.

Le femmine lucertoloidi si concentrano sulla covata delle uova, e sull'allevamento dei cuccioli, e hanno anche il compito di tenere in ordine l'accampamento della tribù. Talvolta quest'ultimo compito si limita a sostituire i frammenti di piante che i lucertoloidi usano come giacigli, ma alcune tribù costruiscono rozze capanne e usano armi e scudi, e alcuni esemplari hanno anche imparato a usare le armi sottratte ai cadaveri delle loro prede.

Le madri tengono d'occhio da vicino i loro piccoli. In questo, hanno tutto l'aiuto delle altre femmine della tribù. I cuccioli sono spesso difficili da trattare, e tendono ad andare in giro allontanandosi dall'accampamento ed entrando nelle paludi. In qualsiasi momento, in una tribù c'è un numero di cuccioli pari almeno a metà di quello degli adulti. In un tipico accampamento di 150 lucertoloidi, circa 50 sono maschi adulti, 50 sono femmine adulte 50 sono cuccioli.

Quando i lucertoloidi invecchiano, il loro stile di vita rallenta. Oltre i 60 anni, la cosa che a loro interessa di più è stendersi su un sasso caldo e crogiolarsi al sole. Quando una di queste creature muore, il suo corpo viene mangiato dal resto della tribù in una veglia cerimoniale, e la sua carne diventa parte della tribù, sia in senso letterale che figurato.

Quando si avventurano fuori dai loro territori paludosi, i lucertoloidi agiscono per lo più in piccoli gruppi di due o tre individui, e solo in rare occasioni viaggiano da soli. Di solito, comunque, i lucertoloidi sentono la necessità di avere vicino almeno un altro membro della loro razza, che possa ricordar loro in qualsiasi momento chi sono. In caso contrario, essi temono che potrebbero essere sedotti dalle usanze civilizzate del mondo esterno, e che non riuscirebbero più a fare ritorno a casa.

Linguaggio e istruzione

I lucertoloidi parlano il Draconico. I più intelligenti fra loro imparano talvolta anche il Comune, per meglio terrorizzare le poten-

ziali prede. Più raramente, essi imparano linguaggi come il Nanico, l'Elfico, il Goblin, l'Orchesco o la lingua delle regioni umane confinanti, a seconda di dove vivono.

Nessun lucertoloide sa leggere o scrivere, a parte quelli che scelgono una classe di personaggio giocante diversa dal barbaro.

Caratteristiche e capacità razziali

I lucertoloidi hanno tutti i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza. Guerrieri forti e tenaci, i lucertoloidi non considerano molto importante l'accumulo di conoscenza.
- Taglia Media: Come creature di taglia Media, i lucertoloidi non possiedono bonus o penalità particolari.
- La velocità di movimento sul terreno dei lucertoloidi è di 9 metri.
- Scurovisione 18 metri.
- Armatura naturale +5.
- Competenti nell'uso di tutte le armi semplici, negli scudi e nei dardi uncinati. Di solito, i lucertoloidi preferiscono usare le armi che possono costruire facilmente con i materiali che hanno a disposizione.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare.
- Dadi Vita da umanoide: Un lucertoloide ha 2d8 Dadi Vita razziali. Un personaggio lucertoloide riceve il massimo dei punti ferita dal suo primo Dado Vita razziale da umanoide, ed effettua il tiro normalmente per i restanti Dadi Vita razziali. Effettua inoltre il tiro per tutti i Dadi Vita provenienti dai livelli di classe, e non guadagna automaticamente il massimo dei punti ferita per il Dado Vita di classe del primo livello. I Dadi Vita razziali di un lucertoloide gli conferiscono inoltre un bonus di attacco base di +1 e un bonus ai tiri salvezza di Tempra +0, Riflessi +3 e Volontà +0. I lucertoloidi che possiedono livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e i loro bonus ai tiri salvezza di classe ai loro bonus razziali di attacco e ai tiri salvezza.
- Abilità da umanoide: I Dadi Vita da umanoide di un lucertoloide gli conferiscono un numero di punti abilità equivalente a (2 + modificatore di Intelligenza, minimo 1) x5. Le abilità di classe per questi punti abilità sono Equilibrio, Nuotare e Saltare. Un lucertoloide non riceve il moltiplicatore di x4 per i punti abilità ricevuti dal suo primo livello di classe.
- Talenti da umanoide: I Dadi Vita da umanoide di un lucertoloide gli conferiscono un talento. Il lucertoloide tipico sceglie Multiattacco. Un personaggio lucertoloide che possiede livelli di classe guadagna nuovi talenti basandosi sul totale dei suoi Dadi Vita, come indicato nella Tabella 2 dell'introduzione.
- Attacchi naturali: Un lucertoloide può attaccare con 2 artigli e un morso. Gli artigli infliggono 1d4 danni, e il morso è un attacco secondario (penalità di -5 al tiro per colpire, e bonus di Forza ridotto a metà sul tiro per i danni), che infligge a sua volta 1d4 danni. Il personaggio può compiere un attacco con un'arma sfruttando il suo bonus di attacco normale, e poi un attacco con un artiglio o con il morso come attacco secondario.
- Trattenere il respiro: Un lucertoloide può trattenere il respiro per un numero di round equivalente a 4 x il suo punteggio di Costituzione, prima che venga a trovarsi a rischio di soffocare o annegare.
- Linguaggi automatici: Draconico, linguaggio della regione nativa. Linguaggi bonus: Comune, altri a seconda della regione.
- Classe preferita: Druido.
- Modificatore di livello: +1. A causa dei suoi Dadi Vita razziali, attacchi naturali e bonus alle abilità, un lucertoloide ha un livello effettivo del personaggio pari a 3 più i suoi livelli di classe. Di conseguenza, un lucertoloide guerriero di 3° livello avrebbe un LEP di 6. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

Divinità dei Lucertoloidi

I lucertoloidi adorano Semuanya. I loro chierici non possiedono dei veri e propri templi o luoghi sacri, né celebrano funzioni su base regolare. Invece, agiscono come sciamani, portando le benedizioni al popolo del dio ogni volta che viene loro richiesto. Il dio dei lucertoloidi è fonte di grande orgoglio per queste creature. Si tratta di una divinità che agisce in armonia con la natura, il che aiuta spiegare il gran numero di druidi lucertoloidi che ci sono in giro. Quelli che crescono adorando Semuanya scoprono che è facile passare alla venerazione della natura stessa.

Rapporti con le altre razze

L'unico rapporto che i lucertoloidi hanno con le altre razze è quello tra cacciatori e prede. I lucertoloidi più civilizzati si rendono conto che gli altri popoli potrebbero avere qualcosa da insegnare, e sono disposti a parlamentare con loro... almeno finchè hanno la pancia piena. È notoriamente difficile ragionare con un lucertoloide a stomaco vuoto!

Equipaggiamento dei Lucertoloidi

I lucertoloidi usano un numero limitato di armi, preferendo affidarsi a strumenti di guerra che possono costruire a mano con i materiali ampiamente disponibili nelle paludi. Possiedono tuttavia un tipo di arma esclusiva della loro razza: i dardi uncinati (descritti nell'appendice).

Animali domestici

I lucertoloidi non allevano animali, né li tengono per compagnia. Per loro, queste creature sono da rubare, da macellare e da mangiare. In rare occasioni, i lucertoloidi druidi usano la magia per incantare i dinosauri e cavalcare in battaglia queste bestie poderose.

Tenebra

Regione: Anauroch.
Modificatore di livello: +4.

Più di duemila anni orsono, il governante di una città volante Netherese trasferì il suo intero insediamento nel Piano delle Ombre al fine di esplorare quella buia e pericolosa dimensione. Per migliaia di anni, la Città di Shade rimase perduta per la conoscenza umana, ma nel 1372 CV essa fece improvvisamente ritorno nel Faerûn, materializzandosi sopra il Bosco Crudele. Oggi Shade fluttua sopra il Deserto dell'Anauroch, una terra che fu un tempo parte fertile dell'Impero di Netheril. La ragione per cui i Netheresi, ora conosciuti col nome di Shadovar, abbiano fatto ritorno, e che cosa abbiano in mente, sono due misteri che assillano i governanti di tutte le nazioni di Faerûn. I più temono che la soluzione di questi due enigmi riveli delle risposte davvero poco piacevoli. Fino ad allora, gli Shadovar tesseranno le loro trame in segreto, i loro veri obiettivi un mistero per chiunque tranne il loro capo, l'Alto Principe Telamont, e i suoi dodici figli, i Principi di Shade.

Non tutti gli Shadovar sono tenebre. Sono i Principi di Shade a decidere chi è meritevole di ricevere una tale benedizione, e sono assai circospetti nel concedere i loro favori, attenti a dare il potere solo a quelli che rimarranno sempre fedeli a loro e alla loro causa. Gli aspiranti candidati sono sottoposti a una serie di rigide selezioni di abilità, lealtà e ingegnosità.

Le tenebre hanno l'aspetto di normali creature umanoidi, sebbene abbiano la pelle di un colore che va dal grigio al nero come l'inchiostro, e lo stesso vale per i loro occhi. Sono più magri della maggior parte degli umani, e preferiscono gli abiti e le corazze di colore scuro. Gli Shadovar umani non vengono mai trasformati in tenebre prima di aver raggiunto la maturità. Non esistono tenebre giovani, e le tenebre che si sposano generano una prole del tutto normale.

Le tenebre hanno una vita straordinariamente lunga. Rinunciando a una porzione della loro anima in cambio della materia delle ombre,

la loro aspettativa di vita diventa decine di volte più lunga di quella degli umani. Le tenebre create a partire dagli umani usano le seguenti statistiche degli effetti dell'invecchiamento anziché quelle indicate nella Tabella 6-5 del *Manuale del Giocatore:*

Tenebra (umano)	300	450	600	+6d% anni

Storia

Mentre la Città di Shade era intrappolata nel Piano delle Ombre per i passati duemila anni, l'Alto Principe, il mago più potente della città, scoprì un procedimento per trasformare se stesso e i suoi seguaci più fedeli in creature d'ombra. Ciò garantì loro una quasi-immortalità e una serie incredibile di poteri, a patto che rimanessero ammantati dalle tenebre di qualsiasi tipo.

Dal momento del ritorno della Città di Shade nel Faerûn, l'Alto Principe ha perseguito dei piani misteriosi, che solo pochi estranei alla cerchia dei Principi di Shade riescono a comprendere. Alcune cose sono però certe, come il fatto che l'Alto Principe intende sterminare i phaerimm che ancora restano nell'Anauroch dopo tutti questi anni. Questa crociata ha addirittura indotto l'Alto Principe ad usare il potere della sua città per aiutare il popolo di Evereska a respingere una recente invasione di phaerimm, concedendo alla comunità elfica un alleato davvero molto insolito. Ovviamente, con la rotta dei phaerimm l'alleanza ha cessato di esistere, e gli Shadovar sono ritornati al loro atteggiamento altezzoso.

Assassino tenebra

Illustrazione di Raven Mimura

Atteggiamento mentale

Le tenebre vivono per servire l'Alto Principe e i loro compagni Shadovar. La maggior parte di esse sono cresciute nella Città di Shade come leali campioni del regime dell'Alto Principe. Anche se alcuni individui tra loro potrebbero perseguire degli scopi personali, pochi di questi sono in conflitto con gli interessi dei governanti di Shade, visto che è poco probabile che degli Shadovar disobbedienti o sleali ricevano il privilegio della trasformazione in tenebre.

Le tenebre si considerano superiori a tutte le creature non simili a loro che le circondano. Dopo tutto, è questo che sono state incoraggiate a credere fin dalla nascita. Soltanto gli Shadovar più meritevoli vengono prescelti per diventare tenebre.

Quasi tutte le tenebre si dedicano all'avventura esclusivamente dietro ordine dei loro superiori. Di solito ricevono ordini specifici su cosa devono fare nel corso di tali missioni. Le tenebre svelano solo raramente le loro vere motivazioni ai temporanei alleati non Shadovar che la vita all'avventura potrebbe mettere in loro compagnia. Esse non si fidano di chi proviene da fuori dei confini di Shade, e qualsiasi rapporto a cui diano vita con gli estranei sarà sempre di tipo temporaneo.

Società delle Tenebre

La vita nella Città di Shade è caratterizzata da una gerarchia rigidamente strutturata. In cima alla piramide di questa gerarchia siede l'Alto Principe, con i suoi figli, i Dodici Principi di Shade, direttamente sotto di lui. Sotto di loro stanno gli arcanisti (maghi e stregoni Shadovar), e i militari sono i successivi nell'ordine di importanza. Alla base della piramide stanno quattro livelli di popolani. In ordine decrescente di importanza, questi comprendono gli artigiani (manodopera specializzata), i mercanti (che distribuiscono i necessari beni di consumo nella Città di Shade, e si occupano dell'importazione e dell'esportazione dei materiali di cui c'è bisogno), i servitori (che lavorano alle dipendenze delle persone sopra di loro) e gli schiavi (ai quali sono affidati i lavori peggiori e più faticosi della società).

All'età dell'ascensione (13 anni), ogni cittadino viene addestrato al lancio di incantesimi di base, e soggetto a una serie di esami volti a determinare in che modo le sue capacità possano servire nel modo migliore la Città di Shade. Poi, arrivata alla maggiore età (18 anni), ogni persona inizia a svolgere il lavoro per cui è stata addestrata. A meno che l'individuo non evidenzi una nuova capacità, continuerà nella carriera che gli è stata destinata fino al giorno della sua morte.

Quei cittadini che si dimostrano specialmente importanti e leali vengono trasformati in tenebre. Questo è uno dei più grandi onori che uno Shadovar possa ricevere. Soltanto una piccola percentuale di Shadovar viene trasformata, e i popolani e gli ufficiali militari di grado basso non vengono mai scelti per la trasformazione.

Al di fuori della Città di Shade, per lo più le tenebre se ne stanno per conto loro. Possono viaggiare singolarmente o in piccoli gruppi, ma qualsiasi alleanza stringano con i non Shadovar (già di per sé molto rara) sarà quasi esclusivamente un accordo di pura conveninenza. Solo un Principe di Shade o un ufficiale Shadovar del grado di capitano o superiore è autorizzato ad allontanarsi dalla Città di Shade senza una scorta, e costui farà meglio ad avere delle valide ragioni per comportarsi in questo modo.

Linguaggio e Istruzione

La lingua della Città di Shade è il Netherese, e tutti gli Shadovar lo parlano. Quelli che hanno contatti con gli altri abitanti di Faerûn o viaggiano frequentemente all'esterno della città imparano spesso anche il Comune e qualsiasi altro linguaggio possano trovare conveniente.

Tutte le tenebre sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari (non che qualche Shadovar possa essere considerato un barbaro, del resto).

Caratteristiche e capacità razziali

Come creature del Piano delle Ombre, le tenebre sono considerate degli esterni. Le tenebre devono inoltre avere un allineamento diverso da buono.

Quando si trovano al buio o nell'ombra, tutte le tenebre possiedono i seguenti poteri. Negli ambienti ben illuminati (alla luce del giorno o entro il raggio d'efficacia di un incantesimo *luce diurna*) nessuno di questi poteri funzionerà.

- Punteggi di caratteristica: La Costituzione e il Carisma di una tenebra aumentano di +2.
- Velocità: Aumenta di 6 metri (o di 4,5 metri, nel caso che il personaggio indossi un'armatura media o pesante).
- Classe Armatura: La tenebra riceve un bonus di deviazione di +4 alla sua CA.
- Attacchi e danni: La tenebra riceve un bonus di competenza di +2 ai tiri per colpire e ai danni.
- Tiri salvezza: La tenebra riceve un bonus di fortuna +4 a tutti i tiri salvezza.
- Abilità: Il personaggio riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di

Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Inoltre, nei suoi confronti non si applicano le penalità alle prove di abilità dovute al buio o alle condizioni di scarsa illuminazione.

- Controllare luce (Mag): Entro un raggio di 30 metri, la tenebra può attenuare l'intensità dell'illuminazione di un fattore equivalente al 10% per ogni livello da essa posseduto. Per i personaggi e le creature che dipendono dalla vista, ciò diminuisce della stessa percentuale il loro raggio visivo effettivo. Per ogni decremento del 25% dell'intensità della luce, chiunque si trovi entro l'area interessata da questo potere riceve un bonus di +1 alle prove di Nascondersi.
- Guarigione rapida 2.
- Invisibilità (Mag): La tenebra può usare questa capacità una volta per round, come se fosse uno stregone di livello pari al suo.
- Vista delle tenebre (Mag): La tenebra possiede una scurovisione fino a 18 metri. Può vedere normalmente attraverso qualsiasi effetto di buio, ma non attraverso nebbia, invisibilità, oscuramento e così via.
- Immagine d'ombra (Mag): Tre volte al giorno, la tenebra può usare questa capacità magica (simile all'incantesimo *immagine speculare*) come se fosse uno stregone del suo stesso livello. Questo crea 1d4 false immagini della tenebra, più una per ogni tre livelli da essa posseduti.
- Traslazione d'ombra (Mag): Una volta ogni 2 round, una tenebra di 8° livello o superiore può svanire dalla sua posizione attuale e ricomparire in una qualsiasi area ombrosa entro 90 metri. Questa azione equivale a un'azione di movimento.
- Viaggio nell'ombra (Mag): Se la tenebra è di 12° livello o superiore, può utilizzare *teletrasporto senza errore* per raggiungere un luogo in ombra sullo stesso mondo, oppure usare *spostamento planare* per accedere al Piano delle Ombre. Questa capacità può essere utilizzata una volta al giorno.
- Resistenza agli incantesimi: 11 + il livello del personaggio.
- Modificatore di livello: +4. Le tenebre sono più potenti, e avanzano di livello più lentamente rispetto alle razze più comuni di Faerûn. I loro numerosi bonus e poteri sono controbilanciati solo dal fatto che non funzionano in condizioni di luce forte. Gli Shadovar non trasformano in tenebre personaggi che non abbiano raggiunto almeno il 5° livello. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

Magia e conoscenze delle Tenebre

La maggior parte degli incantatori Shadovar sono arcanisti (maghi o stregoni), che normalmente si specializzano nelle scuole di Invocazione e Necromanzia, sebbene siano liberi di scegliere le discipline che vogliono o di restare non specializzati.

Una delle tattiche preferite dagli incantatori di questa razza è lanciare su se stessi un incantesimo *oscurità*, o qualsiasi altra magia che provochi ombre o buio. A questo punto essi hanno accesso all'intero repertorio dei loro poteri delle ombre.

Tradizione magica: Gli arcanisti Shadovar possiedono almeno due incantesimi esclusivi della loro razza: *manozanna* e *calotta d'ombra* (descritti nell'appendice).

Divinità delle Tenebre

Tutti gli Shadovar adorano Shar come loro divinità patrona, e nessun altro dio possiede delle chiese all'interno della Città di Shade. Il popolo di Shade adorava questa antica dea anche prima di avventurarsi nel Piano delle Ombre. Da allora, ha imparato ad affidarsi a lei come a nessun altro. Tutti gli altri templi o cappelle nella Città di Shade sono stati da tempo convertiti al culto di Shar. Tuttavia, le tenebre chierici sono più fedeli all'Alto Principe che alla loro stessa divinità. La loro adorazione per la dea non è altro che un mezzo per raggiungere i loro fini.

Rapporti con le Altre Razze

Gli Shadovar di tutte le estrazioni sociali non hanno molti contatti con gli estranei, e di conseguenza nutrono pochi preconcetti nei loro confronti, positivi o negativi che siano. Ritengono la gente di altri popoli degli esseri inferiori, che un giorno verranno soggiogati dal trionfante Alto Principe. Tuttavia, gli Shadovar riservano un angolo buio e gelido nel loro cuore per i loro antichi nemici, i phaerimm, e sono pronti a fare enormi sforzi pur di dare fastidio a questi ultimi, o preferibilmente ucciderli.

Equipaggiamento delle Tenebre

Le armi preferite da una tenebra dipendono dalla sua razza di base. Per la maggior parte degli abitanti di Faerûn, le armi e l'equipaggiamento di quasi tutti gli Shadovar hanno un aspetto peculiarmente datato. Dopo tutto, sono rimasti tagliati fuori dal resto del mondo per più di duemila anni! Le tenebre indossano spesso corazze di piastre riccamente ornate, e brandiscono armi altrettanto arzigogolate. Apprezzano inoltre la cavalleria alata, e hanno addomesticato numerosi pipistrelli crudeli come cavalcature.

Animali domestici

Gli Shadovar non allevano animali nella Città di Shade: semplicemente non c'è posto. Si procurano il cibo comprandolo oppure prendendoselo, e nella loro società ci sono pochi animali domestici. Del resto, occuparsi di queste creature non è considerato un uso efficiente delle limitate risorse cittadine.

Wemic

Regioni: Anauroch, Golfo di Vilhon, Shaar, Terre Centrali Occidentali.

Talenti razziali: Nessuno, ma gli wemic possono scegliere i talenti Carica Devastante e Travolgere (ignorandone i prerequisiti) e applicarne i benefici ai loro attacchi in mischia.

Dadi Vita razziali: 5d8.

Modificatore di livello: +3.

Gli wemic sono creature simili ai centauri con la parte superiore del corpo umanoide e quella inferiore di un muscoloso leone. Sono un popolo nobile e fiero, e sono probabilmente i migliori cacciatori sulla faccia di Faerûn.

Dal torace alle terga, gli wemic raggiungono una lunghezza da 3 a 3,60 metri, e sono alti da 1,80 a 2,10 metri dalle zampe anteriori alla cima del cranio. Pesano in media circa 270 kg, e sono ricoperti dalla testa alla coda da una pelliccia di colore bruno-dorato. Sulla punta della loro coda c'è un ciuffo di peli neri, e tutti i maschi possiedono una folta criniera dello stesso colore. I volti degli wemic sono una mescolanza di lineamenti umanoidi e leonini, e i loro occhi dorati hanno le pupille verticali come quelle dei gatti. Le orecchie sono poste in alto sulla testa. Tutti e sei i loro arti possiedono robusti artigli, ma quelli sulle zampe anteriori e sulle mani sono retrattili.

Gli wemic rimangono bambini solo per cinque anni, e vivono in media solo fino a 40 anni. La maggior parte degli wemic muore durante qualche pericolosa caccia nella savana assai prima che sopraggiunga la vecchiaia.

Gli wemic hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età dei mezzorchi.

Storia

Gli wemic sono un popolo tribale privo di capacità di scrittura, e non interessato alla registrazione della storia. La natura ha dato agli wemic i loro terreni di caccia, così essi lottano con gli artigli e con i denti contro le civiltà che li invadono da ogni parte. Gli wemic non sono malvagi e non vogliono fare del male a nessuno in particolare, ma desiderano che gli estranei se ne stiano ben alla larga dai loro territori di caccia e dalle prede abbondanti che appartengono a loro di diritto.

Piccole tribù di wemic vivono nelle distese aride dell'Anauroch meridionale e nelle Pianure Scintillanti ad ovest del Turmish. Tuttavia, la maggior parte degli wemic appartiene a grandi tribù

nomadi che vagano per vaste regioni dello Shaar. Nel corso dei recenti secoli, gli wemic dello Shaar hanno formato diverse volte delle grandi orde per scacciare i coloni umani invasori, specialmente lungo le frontiere meridionali dell'Unther e del Mulhorand.

Atteggiamento Mentale

Gli wemic vivono in armonia con la natura, non civilizzati e orgogliosi di non esserlo. Rifuggono le vie della civiltà, dal momento che non riescono a capire perché qualcuno dovrebbe voler vivere sotto un tetto di legno quando può avere il cielo stesso sopra la testa. Gli wemic sono un popolo fiero, di solito lento all'ira, ma non hanno pazienza per la gente civilizzata che scambia per ignoranza la loro mancanza di familiarità con la società umana.

Gli wemic imparano a cacciare e a combattere fin dalla giovane età. Le femmine si occupano principalmente della venagione. I maschi si mettono talvolta a capo delle spedizioni di caccia, ma più spesso vagano per le pianure, proteggendo il branco dalle minacce esterne.

Gli avventurieri wemic lasciano talvolta le loro remote dimore per vedere il mondo. Sono affascinati dai colorati mercanti umani che attraversano i loro territori, e con la civiltà che si avvicina ogni anno di più ai loro confini, alcuni degli wemic più avventurosi si sono resi conto che è nell'interesse del branco che loro imparino il più possibile sui vicini, prima che sia troppo tardi.

Personaggi Wemic

Vicini come sono alla natura, tra gli wemic ci sono molti druidi. Nelle loro tribù non esistono altri tipi di incantatori, sebbene alcuni wemic che hanno trascorso qualche tempo nel mondo "civilizzato" abbiano talvolta acquisito qualche livello di altre classi di incantatori. In ogni caso, la classe preferita dagli wemic è, naturalmente, quella del barbaro.

Società degli Wemic

Quella di un wemic è un'esistenza semplice. La maggior parte del giorno viene trascorso vagando in giro, crogiolandosi al sole o andando a caccia per procurarsi il cibo.

In un singolo branco di wemic ci sono di solito da uno a quattro maschi, da due a dodici femmine e da uno a sei cuccioli. Ai cuccioli viene permesso di giocare liberamente fino a che non raggiungono i 5 anni d'età, al quale punto vengono portati fuori per la loro prima caccia, e devono uccidere la loro prima preda. Una volta che hanno dimostrato il loro valore, sono considerati adulti.

In questi branchi, i maschi trascorrono le notti pattugliando la zona, proteggendo il branco da ogni minaccia esterna. Di solito i maschi dormono durante il giorno, quando le femmine vanno a caccia per procacciare il cibo alla tribù. Quando un maschio viene sfidato e spodestato dalla posizione di capobranco, di solito lascia la comunità per vivere da solo, oppure si unisce ad altri maschi che hanno abbandonato la loro tribù per varie ragioni. Qualche volta i branchi si uniscono per formare una tribù più grande, capace di difendersi da una minaccia superiore alle forze di un branco da solo.

Alla fine, gli wemic più vecchi non riescono più a correre abbastanza veloci per tenere il passo con il branco e vengono abbattuti dai predatori, in modo simile a quanto fanno gli stessi wemic quando inseguono una mandria di antilopi. Questo è considerato l'ordine naturale delle cose. Alcuni wemic anziani, rendendosi conto che la loro vecchiaia rallenta il branco, se ne vanno a vivere nella più vicina comunità umanoide, ritirandosi dalla vita della prateria ma iniziandone una completamente nuova da qualche altra parte.

Linguaggio e Istruzione

Gli wemic normalmente parlano il Silvano. Gli wemic che interagiscono con gli estranei alla tribù assimilano anche il Comune e offrono i loro servigi come guide o esploratori all'interno dei loro territori, oppure (caso più frequente) per scacciare i coloni o le battute di caccia che si intrufolano nel loro terreno tribale.

Nessun wemic sa leggere o scrivere, eccetto gli individui con una classe di personaggio giocante diversa dal barbaro.

Caratteristiche e Capacità Razziali

Gli wemic hanno tutti i seguenti tratti razziali:

- +8 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma. Forti, veloci e resistenti, gli wemic non si preoccupano troppo di fare buona impressione su qualcuno che non appartenga al loro stesso branco.
- Taglia Grande: Come creature di taglia Grande, gli wemic subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e alla Classe Armatura, nonché una penalità di -4 alle prove di Nascondersi. Tuttavia, possono usare agevolmente armi più grosse di quelle degli umani, e i loro limiti di sollevamento e trasporto pesi sono raddoppiati rispetto a quelli delle creature di taglia Media.
- Gli wemic hanno una faccia di 3 metri, e una portata naturale di 1,5 metri.
- La velocità di movimento sul terreno degli wemic è di 12 metri.
- Scurovisione 18 metri.
- Competenti nell'uso di tutte le armi semplici e negli scudi.
- Armatura naturale +4.
- Bonus razziale di +8 alle prove di Saltare.
- Dadi Vita da umanoide mostruoso: Un wemic ha 5d8 Dadi Vita razziali. Un personaggio wemic riceve il massimo dei punti ferita dal suo primo Dado Vita razziale da umanoide mostruoso, ed effettua il tiro normalmente per i restanti Dadi Vita razziali. Effettua inoltre il tiro per tutti i Dadi Vita provenienti dai livelli di classe, e non guadagna automaticamente il massimo dei punti ferita per il Dado Vita di classe del primo livello. I Dadi Vita razziali di un wemic gli conferiscono inoltre un bonus di attacco base di +5 e un bonus ai tiri salvezza di Tempra +1, Riflessi +4 e Volontà +4. Gli wemic che possiedono livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e i loro bonus ai tiri salvezza di classe ai loro bonus razziali di attacco e ai tiri salvezza.
- Abilità da umanoide mostruoso: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di un wemic gli conferiscono un numero di punti abilità equivalente a (2 + modificatore di Intelligenza, minimo 1) x8. Le abilità di classe per questi punti abilità sono Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Saltare e Sopravvivenza. Un wemic non riceve il moltiplicatore di x4 per i punti abilità ricevuti dal suo primo livello di classe.
- Talenti da umanoide mostruoso: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di un wemic gli conferiscono due talenti. Il wemic tipico sceglie Sensi Acuti e Tempra Possente. Un wemic che possiede livelli di classe guadagna nuovi talenti basandosi sul totale dei suoi Dadi Vita, come indicato nella Tabella 2 dell'introduzione.

Wemic

Illustrazione di Mike Dutton

- Attacchi naturali: Un wemic può attaccare con 2 artigli, che infliggono danni per 1d6 punti ciascuno, più il suo bonus di Forza. Il wemic può anche brandire un'arma con una mano godendo del suo normale bonus di attacco e usare un artiglio come attacco secondario (penalità di -5 al tiro per colpire, e bonus di Forza ridotto a metà sul tiro per i danni).
- Linguaggi automatici: Comune, Silvano. Linguaggi bonus: A seconda della regione.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello: +3. A causa dei suoi 5 Dadi Vita razziali, dei suoi attacchi naturali e dei suoi bonus razziali alle abilità, un wemic ha un livello effettivo del personaggio pari a 8 più i suoi livelli di classe. Di conseguenza, un barbaro wemic di 5° livello avrebbe un LEP di 13. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

Divinità degli wemic

Gli wemic adorano Nobanion, il semidio degli animali e delle creature nobili dei boschi. Nobanion è una divinità della natura e può concedere incantesimi ai druidi e ai ranger wemic. Alcuni wemic vengono inoltre sedotti dalla feroce sete di sangue di Malar, e preferiscono rivolgere le loro preghiere al Signore delle Bestie.

Rapporti con le altre razze

Isolati come sono, gli wemic non hanno avuto modo di formarsi una vera e propria opinione sulle altre razze. Preferiscono trattare con le persone che riconoscono la santità della natura, ma sono disposti a guidare praticamente chiunque attraverso o intorno alla loro patria, se il prezzo è giusto.

Equipaggiamento degli wemic

Gli wemic preferiscono usare mazze, lance e scudi di legno grandi, e utilizzano soltanto le armi che sono in grado di costruirsi da soli.

Animali domestici

Gli wemic provano un rispetto profondo per tutte le forme di vita animali, e specialmente per le prede che cacciano con maggior frequenza. Stanno molto attenti a non sfoltire troppo i branchi delle loro prede, e non uccidono mai più del necessario per nutrirsi. Gli wemic si infuriano con i cacciatori umanoidi che uccidono un animale solo per prendere una piccola parte del suo corpo, come il corno di un rinoceronte, e poi ne abbandonano la carcassa.

Yuan-ti

Regioni: Chult, Hlondeth, Tashalar, Terre Centrali Occidentali.
Modificatore di livello: Variabile.

Gli yuan-ti sono una razza di creature serpentiformi che discendono da alcuni blasfemi incroci tra gli umani e un'antica razza di rettili. Hanno tre forme distinte (purosangue, mezzosangue e abomini), e hanno anche creato due sottorazze servitrici (corrotti e guardiacovata). Tutte insieme, queste creature abominevoli costituiscono una minaccia orrenda per il resto di Faerûn. Questa sezione discute esclusivamente dei corrotti e dei purosangue, che sono gli yuan-ti più facili da incontrare come avventurieri o come spie nelle terre degli altri umanoidi.

I purosangue possiedono alcuni tratti serpentiformi, ma in generale possono essere scambiati per umani. Sono i più deboli tra i veri yuan-ti, e servono questi ultimi come supervisori e come aguzzini dei loro schiavi e servitori, oltre che come spie o assassini. I purosangue possiedono lineamenti da rettile difficili da percepire a prima vista, come occhi da serpente, lingue biforcute, denti aguzzi, macchie scagliose sulla pelle e così via. I purosangue hanno le dimensioni degli umani, e rispondono ai mezzosangue e agli abomini, creature ancora più terribili i cui lineamenti serpentiformi sono troppo pronunciati per potersi infiltrare nelle società umanoidi senza l'ausilio di potenti magie.

I corrotti sono invece umanoidi che sono stati contaminati dall'ingestione di uno speciale elisir inventato dagli yuan-ti. Il risultato è una persona che conserva quasi esattamente il suo aspetto normale, ma la cui mente è stata convertita ai desideri degli yuan-ti. Questi esseri servono gli yuan-ti come agenti e spie nelle terre degli umanoidi. I corrotti sviluppano talvolta dei manierismi peculiari, come l'atto di umettarsi le labbra in continuazione, fare sibilare le "s" quando parlano o tenere dei grossi serpenti come animali da compagnia.

Tutte le razze dei veri yuan-ti possono incrociarsi liberamente fra loro a scopo riproduttivo, anche se per lo più rimangono fedeli alla propria specie. Gli yuan-ti sono ovipari, come i rettili. I cuccioli che escono dalle uova raggiungono l'età adulta a 12 anni di età. In media, gli yuan-ti vivono fino a 80 anni, ma se ne conoscono alcuni che hanno superato i 120.

Gli yuan-ti hanno le stesse aspettative di vita e categorie di età degli umani.

Storia

I veri yuan-ti sono gli orgogliosi discendenti degli incroci razziali tra gli esseri umani e l'antica razza creatrice dei sauri, ormai estinta da lungo tempo. Si possono trovare ovunque sulla superficie di Faerûn, sebbene preferiscano per lo più tenere segreta la loro esistenza, e ancor di più l'ubicazione delle loro tane. Hanno una lunga storia di frustrazioni ottenute nel tentativo di impadronirsi di vari regni di Faerûn, ma sono riusciti a mettere solide radici in parecchi posti: la città di Hlondeth sul Golfo di Vilhon, la terra di Tashalar sul Mare Scintillante e nelle profondità delle Giungle Nere e delle Giungle di Mhair.

Al giorno d'oggi, gli yuan-ti hanno ormai deciso che se l'approccio diretto non funziona, ci sono comunque altri modi per mettere un paese in ginocchio. Per questo scopo, essi stanno infiltrando centinaia di agenti, per lo più corrotti, in posizioni importanti presso tutte le più importanti nazioni di Faerûn. Queste spie hanno il compito di raccogliere informazioni sui potenziali bersagli, e tenere d'occhio eventuali opportunità che permettano agli yuan-ti di colpire.

Atteggiamento mentale

Tutti gli yuan-ti (persino i servitori) sono esseri arroganti, convinti che la loro razza sia superiore a tutte le altre. Ritengono che sia solo una questione di tempo prima che le loro macchinazioni gli consentano di spodestare e impossessarsi dall'interno delle nazioni di Faerûn. Anche se non si tirano indietro di fronte alle battaglie in campo aperto e anzi eccellono nell'arte della guerra, si rendono conto che sono in una posizione di estrema inferiorità numerica rispetto ai loro avversari, e preferiscono usare mezzi più sottili per indebolire i nemici dall'interno.

Fin dal momento della loro nascita, gli yuan-ti vengono indottrinati a credere che il mondo un tempo apparteneva ai loro antenati, i sauri. Di conseguenza, oggi esso appartiene a loro di diritto, ed è solo una questione di tempo prima che ne riprendano il giusto possesso. Questo atteggiamento giustifica qualsiasi tipo di malvagità compiuta ai danni dei popoli di Faerûn. Dopo tutto, gli yuan-ti non stanno mica pensando di rubare a qualcuno la sua patria, ma solo di riprendersi quello che già appartiene a loro, e pur di riuscirci sono pronti a fare qualsiasi cosa.

Gli yuan-ti trascorrono un sacco di tempo nascosti nelle terre selvagge, cacciando il loro cibo mentre aspettano che i corrotti ritornino con le informazioni necessarie per pianificare un attacco. Per questa ragione, essi diventano spesso dei ranger. Tuttavia, sono anche adoratori devoti di Sseth, il dio degli yuan-ti, per cui nei loro ranghi si trova anche un buon numero di chierici.

Molti yuan-ti diventano avventurieri perché vogliono migliorare il loro prestigio all'interno delle rispettive comunità. I cor-

rotti, in particolare, si possono trovare spesso molto lontano da qualsiasi insediamento yuan-ti, poiché il loro compito è quello di infiltrarsi nelle società umanoidi in preparazione del prossimo assalto.

Personaggi yuan-ti

La classe preferita dagli yuan-ti purosangue è quella del ranger, mentre quella preferita dagli yuan-ti servitori è determinata dalla loro razza base.

Società degli yuan-ti

I templi di Sseth (una manifestazione yuan-ti del dio Set) costituiscono il centro della vita degli yuan-ti. Ciacuna comunità di queste creature ne possiede uno, e sanguinose funzioni con sacrifici umani vi vengono regolarmente celebrate.

Gli yuan-ti tendono a costruire le loro comunità nei pressi o al di sotto di antichi ruderi o rovine. I capi della comunità (i sacerdoti del tempio) amano rafforzare in questo modo la connessione degli yuan-ti con il loro antico retaggio. In altre occasioni, gli yuan-ti occupano caverne, fognature o catacombe situate al di sotto delle città umane. Queste posizioni li mettono vicino alle società che desiderano conquistare, e rendono più efficienti le comunicazioni con i loro corrotti, ma li espongono anche a un maggior pericolo, nel caso che la loro presenza sia scoperta. Tuttavia, questo è un rischio che molti capi yuan-ti sono disposti a correre.

Gli abomini, la razza più forte e meno umana delle tre, dominano il resto degli yuan-ti. Il capo di un insediamento yuan-ti è sempre un abominio, spesso dotato di una testa umana. I mezzosangue sono considerati immediatamente inferiori in ordine di importanza, perché esibiscono un maggior numero di tratti serpentiformi rispetto ai purosangue. Questi esseri svolgono spesso le mansioni di capitani e guardie scelte. I corrotti vengono dopo i purosangue, e per ultimi ci sono i guardiacovata. I corrotti servono talvolta nelle comunità degli yuan-ti, ma più spesso vengono inviati nei vicini villaggi e città come agenti in incognito. I guardiacovata prendono il loro nome dalla funzione che svolgono all'interno della società yuan-ti. Essi infatti sorvegliano le camere di covata, in cui le femmine yuan-ti depongono e covano le loro uova. I guardiacovata sorvegliano e proteggono inoltre i giovani yuan-ti, accertandosi che non si allontanino inaspettatamente.

I piccoli degli yuan-ti vengono addestrati fin dalla più tenera età all'uso delle loro capacità speciali, la più importante delle quali è il potere di trasformarsi in vipere. Quando i giovani yuan-ti vengono minacciati, invariabilmente si trasformano in Minuscole vipere e fuggono strisciando attraverso fratture nel terreno o buchi nelle pareti, raggiungendo rifugi in cui i loro inseguitori non possono arrivare. Gli yuan-ti più anziani sono invece rispettati per la loro saggezza, che è il risultato di lunghi anni di esperienze. A differenza di quanto avviene in molte altre società malvagie, gli yuan-ti si rivoltano raramente contro un capo anziano, permettendogli invece di trascorrere i suoi ultimi anni in sonnolenta tranquillità.

Quando gli yuan-ti lasciano le loro case di solito è per andare in guerra, a caccia o a spiare il nemico, a seconda delle loro necessità del momento. I purosangue e i corrotti spesso lavorano da soli o in piccoli gruppi. Talvolta formano delle cellule di yuan-ti all'interno delle città umanoidi, incontrandosi in segreto per discutere le loro scoperte e dibattere su come meglio fare progredire i piani della loro razza.

Yuan-ti

Illustrazione di Dennis Cramer

Linguaggio e istruzione

I veri yuan-ti parlano il Comune, lo Yuan-ti e la lingua umana della loro regione nativa. Queste lingue permettono loro di conversare con un vasto assortimento di persone, e spesso essi imparano anche l'Abissale e il Draconico.

I servitori parlano invece le lingue che conoscevano prima di diventare asserviti, e di solito imparano anche lo Yuan-ti dopo qualche mese passato nelle vicinanze del popolo serpente.

Tutti gli yuan-ti purosangue sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari.

Tutti i corrotti sanno leggere e scrivere, fatta eccezione per i barbari e i popolani.

Caratteristiche e capacità razziali

I purosangue e i corrotti possiedono capacità razziali differenti, come descritto di seguito. Abomini, mezzosangue e guardiacovata non sono invece adatti come personaggi giocanti, e di conseguenza non vengono descritti in questo volume.

Gli yuan-ti **purosangue** possiedono tutti i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Destrezza, +4 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +4 al Carisma. I purosangue sono rapidi come un cobra che attacca, acuti come la zanna di un rettile e dotati del magnetismo di un incantatore di serpenti.
- La velocità di movimento sul terreno degli yuan-ti purosangue è di 9 metri.
- Scurovisione 18 metri.
- Armatura naturale +1.
- Competenti nell'uso di tutte le armi semplici, nella scimitarra e nell'arco lungo. Competenti nell'uso delle armature leggere e negli scudi.
- Dadi Vita da umanoide mostruoso: Uno yuan-ti purosangue ha 6d8 Dadi Vita razziali. Un personaggio purosangue riceve il massimo dei punti ferita dal suo primo Dado Vita razziale da umanoide mostruoso, ed effettua il tiro normalmente per i restanti Dadi Vita razziali. Effettua inoltre il tiro per tutti i Dadi Vita provenienti dai livelli di classe, e non guadagna automaticamente il massimo dei punti ferita per il Dado Vita di classe del primo livello. I Dadi Vita razziali di uno yuan-ti purosangue gli conferiscono inoltre un bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza di Tempra +2, Riflessi +5 e Volontà +5. Gli yuan-ti purosangue che possiedono livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e i loro bonus ai tiri salvezza di classe ai loro bonus razziali di attacco e ai tiri salvezza.
- Abilità da umanoide mostruoso: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di uno yuan-ti purosangue gli conferiscono un numero di punti abilità equivalente a (2 + modificatore di Intelligenza, minimo 1) x9. Le abilità di classe per questi punti abilità sono Artigianato, Ascoltare, Camuffare, Concentrazione, Conoscenze, Nascondersi e Osservare. Uno yuan-ti purosangue non riceve il moltiplicatore di x4 per i punti abilità ricevuti dal suo primo livello di classe.

- Talenti da umanoide mostruoso: Gli yuan-ti ricevono Combattere alla Cieca e Sensi Acuti come talenti bonus. Inoltre, i Dadi Vita da umanoide mostruoso di uno yuan-ti purosangue gli conferiscono tre talenti. Il purosangue tipico sceglie Iniziativa Migliorata, Maestria e Schivare. Uno yuan-ti purosangue che possiede livelli di classe guadagna nuovi talenti basandosi sul totale dei suoi Dadi Vita, come indicato nella Tabella 2 dell'introduzione.
- Resistenza agli incantesimi 16 + il livello di classe.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno - *incuti paura, intralciare, metamorfosi, neutralizza veleno, oscurità profonda, suggestione* e *trance animale*. Considerare questi poteri come incantesimi lanciati da uno stregone di 8° livello (tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma + livello dell'incantesimo).
- Poteri psionici (Mag): Gli yuan-ti possono produrre a volontà i seguenti effetti:

  Individuazione del veleno: Come l'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone di 6° livello.

  Forma alternativa: Lo yuan-ti può assumere la forma di una vipera Minuscola o Grande. Questo effetto è equivalente a un incantesimo *metamorfosi* lanciato da uno stregone di 8° livello, ma lo yuan-ti non riguadagna punti ferita nel cambiamento di forma, e può assumere soltanto la forma di una vipera.

  Potere camaleontico: Lo yuan-ti può cambiare la colorazione della sua pelle e renderla simile a quella dell'ambiente circostante. Ciò gli concede un bonus di circostanza +8 alle prove di Nascondersi.

  Produrre acido: Lo yuan-ti è in grado di essudare acido, che infligge 1d6 danni a qualsiasi cosa tocchi. L'acido diventa inerte non appena si separa dal corpo dello yuan-ti.

  Avversione: Lo yuan-ti può prendere di mira una persona entro 9 metri e creare in lei un effetto di compulsione. Il soggetto deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) oppure soffrire di una marcata avversione per i serpenti per un periodo di 10 minuti. La vittima di questa avversione deve restare ad almeno 6 metri di distanza da qualsiasi serpente o yuan-ti (vivo o morto che sia), oppure allontanarsi fino a quando non si trova ad almeno 6 metri da esso. La vittima può superare questa avversione per mezzo di un altro tiro salvezza sulla Volontà (CD 17), ma anche se ha successo, proverà comunque un senso di profonda ansietà che gli provocherà una penalità di -4 al punteggio di Destrezza ogni volta che si verrà a trovare a meno di 6 metri di distanza da un serpente o da uno yuan-ti. Queste penalità continuano fino a quando non si dissipano gli effetti del potere (fino a 10 minuti). Per ogni altro aspetto, questo potere è simile a un incantesimo *antipatia* lanciato da uno stregone di 16° livello.
- Linguaggi automatici: Comune, yuan-ti, linguaggio della regione nativa. Linguaggi bonus: A seconda della regione, più Abissale e Draconico.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello: +5. A causa dei suoi 6 Dadi Vita razziali e dei suoi numerosi poteri e bonus, uno yuan-ti purosangue ha un livello effettivo del personaggio pari a 11 più i suoi livelli di classe. Di conseguenza, uno stregone yuan-ti purosangue di 9° livello avrebbe un LEP di 20. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

I **corrotti** hanno invece i seguenti tratti razziali, che si aggiungono a quelli posseduti dalla creatura base:

- +2 alla Costituzione. Sopravvivere alla trasformazione rende il corrotto più robusto.
- Morso velenoso: Un corrotto acquisisce la capacità di inoculare veleno con il morso, anche se non ottiene un attacco naturale con cui iniettarlo. Per poter usare il suo veleno, il corrotto deve prima effettuare con successo una prova di lotta contro il suo avversario, e poi riuscire in un attacco in mischia. Un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il modificatore di Cos del corrotto) nega gli effetti del veleno, che infligge un danno iniziale e secondario di 1d4 punti temporanei di Costituzione. Il veleno può anche essere iniettato per mezzo di un bacio ad una vittima che non oppone resistenza.
- Immunità al veleno: Immune a ogni tipo di veleno di serpente, incluso il suo.
- Resistenza agli incantesimi 12, +1 per ogni due livelli.
- Poteri psionici (Mag): I corrotti possono produrre a volontà i seguenti effetti, elencati in corsivo. Considerarli come incantesimi lanciati da uno stregone di 6° livello.

  Veleno 1 volta al giorno: Tiro salvezza sulla Tempra (CD 13 + il modificatore di Cos del corrotto).

  Metamorfosi 3 volte al giorno: Soltanto in forma di vipera.
- Talenti: Il corrotto riceve Sensi Acuti come talento bonus.
- Linguaggi automatici: A seconda della razza base. Linguaggi bonus: Abissale, Comune, Draconico e Yuan-ti.
- Classe preferita: A seconda della razza base.
- Modificatore di livello: +2. I corrotti sono più potenti e avanzano di livello più lentamente rispetto alle razze più comuni di Faerûn. I loro numerosi poteri e bonus sono compresi nel modificatore di livello. È possibile giocare con un personaggio yuan-ti corrotto, che avrà un livello effettivo equivalente al suo livello di classe +2. Per ulteriori dettagli, consultare la Tabella 1, nell'introduzione.

Magia e conoscenze degli yuan-ti

Gli yuan-ti non possiedono nuovi incantesimi esclusivi della loro razza. Gli yuan-ti maghi e stregoni scelgono spesso incantesimi delle scuole di Illusione e Trasmutazione, poiché queste magie li aiutano a ingannare meglio i loro avversari.

Divinità degli yuan-ti

Gli yuan-ti adorano Sseth, una divinità serpentiforme vinta e divorata da Set, che ora concede incantesimi in suo nome. Per gli yuan-ti, non esistono altri dei meritevoli di considerazione. Secondo i miti di questa razza, Sseth ebbe un ruolo fondamentale nella sua creazione, e da allora l'ha sempre guidata. Vista la devozione riservatale dagli yuan-ti, è naturale che Sseth abbia una forte influenza su ogni aspetto della loro vita.

Rapporti con le altre razze

Agli yuan-ti non piace nessuna delle altre razze. Tuttavia, essi hanno un rapporto speciale con gli umani, dal momento che essi sono uno dei popoli da cui gli yuan-ti discendono. Gli yuan-ti vogliono conquistare, schiavizzare o assimilare (per mezzo della loro pozione che trasforma in servi) il maggior numero possibile di esseri umani. Da parte loro, gli umani odiano e temono gli yuan-ti.

Equipaggiamento degli yuan-ti

Gli yuan-ti non hanno armi o equipaggiamento speciale esclusivi della loro razza. Tuttavia, insistono nell'usare solo ed esclusivamente oggetti e utensili di qualità perfetta. Come armi preferiscono gli archi e le scimitarre, e amano usare veleni di ogni tipo.

Animali domestici

Gli yuan-ti hanno ovviamente una forte affinità per i serpenti di ogni specie, e in particolare per quelli velenosi. Molti serpenti mantenuti dagli yuan-ti acquisiscono l'archetipo dell'immondo e crescono fino a dimensioni spaventose, diventando creature di una malvagità e di un'astuzia soprannaturali. Questi serpenti proteggono le tane degli yuan-ti, fungono da animali sacri per ricevere i sacrifici in onore di Sseth o semplicemente tengono compagnia ai loro padroni.

APPENDICE

Nelle seguenti sezioni sono esaminati nei dettagli i nuovi equipaggiamenti, talenti, oggetti magici, mostri, classi di prestigio e incantesimi utilizzati dalle razze e le sottorazze descritte in questo libro.

Equipaggiamento

Il seguenti articoli di equipaggiamento sono disponibili in aggiunta a quelli elencati sul *Manuale del Giocatore*, nel libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* e altri supplementi di gioco.

Descrizione delle armi

Le armi elencate nella Tabella A-1 sono qui descritte in ordine alfabetico.

Arco lungo acquatico: Quest'arma, la preferita dagli elfi acquatici, utilizza una speciale corda ricavata da alghe, capace di smorzare vibrazioni e turbolenza. L'arco lungo acquatico funziona esattamente come un normale arco lungo, tranne quando viene usato sott'acqua per scoccare frecce marine. In questo caso, l'arma agisce con l'incremento di gittata indicato e senza alcuna penalità (*normalmente, gli attacchi a distanza sott'acqua subiscono una* penalità di -2 al tiro per colpire per ogni 1,5 metri d'acqua che devono attraversare). Sono disponibili anche versioni potenti e composite dell'arco lungo acquatico (si veda il *Manuale del Giocatore*), che costano 600 mo per un arco +1, 700 mo per un +2, 800 mo per un +3 e 900 mo per un +4.

Arpione artico: Preferito dai nani artici, questo arpione è una lancia con la punta larga e dotata di crudeli barbigli. L'asta dell'arpione è dotata di una lunga fune, per trattenere gli avversari colpiti. Anche se talvolta viene usato per cacciare balene e altre grosse creature marine, l'arpione è altrettanto utile sulla terraferma.

Se l'arma infligge danni all'avversario, potrebbe restare conficcata nel suo corpo se questi fallisce un tiro salvezza sui Riflessi (con una CD equivalente a 10 + il numero di danni inflitti dal colpo). La creatura arpionata si può muovere solo alla metà della sua velocità normale, e non può né correre né caricare. Se il personaggio riesce a mantenere la presa sulla fune superando una prova contrapposta di Forza mentre la regge, la creatura arpionata potrà muoversi solo fino al limite della lunghezza della corda (9 metri). Se la creatura arpionata volesse lanciare un incantesimo, dovrebbe prima superare una prova di Concentrazione (CD 15) oppure fallire, perdendo l'incantesimo.

La creatura arpionata può svellere l'arpione dal suo corpo se ha entrambe le mani libere e sfrutta un'intera azione a questo scopo, ma così facendo si autoinfligge un danno pari a quello subito dalla penetrazione dell'arma (in altre parole, il danno che l'arma infligge nell'uscire è uguale a quello che ha provocato nell'entrare). Ad esempio, se il personaggio colpisce con un arpione e infligge 8 danni, il bersaglio subisce altri 8 punti quando estrae l'arma dal suo corpo. L'arpione può essere estratto senza danno superando una prova di Guarire (CD 10 + il danno inflitto dall'arma), ma per questa operazione occorre un intero minuto.

Ascia da ghiaccio: Oltre ad essere un'arma efficace, l'ascia da ghiaccio conferisce a un utilizzatore competente nel suo uso un bonus di circostanza +2 alle prove di Scalare.

Aspersorio pesante: L'aspersorio comune (descritto a pagina 95 del libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*) è uno strumento di metallo leggero che assomiglia a una piccola clava o mazza, con una testa perforata per dispensare l'acquasanta. Anche se non si tratta di un'arma vera e propria, l'aspersorio può essere usato in combattimento per compiere attacchi di contatto a distanza.

L'aspersorio pesante combina le proprietà di un aspersorio comune con quelle di una mazza pesante, ed è l'arma preferita dai membri della chiesa di Ilmater ad Impiltur. Un aspersorio pesante *può contenere fino a tre ampolle di acquasanta. Può essere usato* come un comune aspersorio, ma anche come arma da mischia. Quando si preme un bottone sul manico, i piccoli fori nella testa dell'arma si aprono, lasciando uscire l'acquasanta quando l'arma colpisce un nemico. Ogni volta che si usa l'arma in questo modo si consuma un'ampolla di liquido sacro, che l'attacco abbia successo oppure no. Se l'utilizzatore può effettuare attacchi multipli con quest'arma in ciascun round, l'acquasanta può essere aspersa più volte (ma non più di una volta per attacco), fino a che non si esaurisce. L'aspersorio pesante si può anche usare per compiere attacchi di contatto a distanza con l'acquasanta, come se si trattasse di un aspersorio comune.

Rabboccare con un'ampolla un aspersorio (normale o pesante) è un'azione standard, che provoca un attacco di opportunità.

Bastone goblin: Si tratta di un'arma in asta forcuta e uncinata,

Tabella A-1: Armi

Arma	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
Armi semplici - da mischia						
Media						
Aspersorio pesante	100 mo	1d8	x2	-	5,4 kg	Contundente
Guanto d'arme da battaglia	10 mo	*	*	-	1,8 kg	Contundente
Armi semplici - a distanza						
Piccola						
Dardo acido	20 mo	1d4 + 1d6 acido	x2	6 m	0,45 kg	Perforante
Dardo stordente	40 mo	1d4 + gas	x2	6 m	0,45 kg	Perforante
Media						
Dardo uncinato	1 mo	1d4	18-20/x2	6m	2,25 kg	Perforante
Armi da guerra - da mischia						
Minuscola						
Jambiya*	4 mo	1d3	18-20/x2	-	0,9 kg	Tagliente
Piccola						
Ascia da ghiaccio*	25 mo	1d4	x4	-	2,25 kg	Perforante e Tagliente
Elmo chiodato	10 mo	1d3*	x2	-	1,35 kg	Perforante
Elmo cornuto	25 mo	1d4*	x2	-	1,8 kg	Perforante
Media						
Spada di acciaio Chondathan*	315 mo	1d8	19-20/x2	-	2,25 kg	Tagliente
Grande						
Lancia volante	6 mo	1d8	x3	9 m	2,25 kg	Perforante
Armi da guerra - a distanza						
Piccola						
Lanciachiodi	+25 mo	1d4	-	3 m	0,45 kg	Perforante
Grande						
Arco lungo acquatico	400 mo	1d8	x3	18 m	1,35 kg	Perforante
Armi esotiche - da mischia						
Media						
Bastone goblin‡	5 mo	1d6	19-20/x2	-	3,6 kg	Perforante
Armi esotiche - a distanza						
Minuscola						
Pietra rimbalzante	3 mo	1d3	x2	3 m	0,12 kg	Contundente
Piccola						
Bolas a 2 sfere	5 mo	1d4*	x2	3 m	0,9 kg	Contundente
Frombola da guerra halfling*	25 mo	1d6	x4	15 m	0,45 kg	Contundente
Lasso	10 mo	-	-	3 m*	2,25 kg	Contundente*
Media						
Arpione artico*	20 mo	1d8	x2	6 m	3,15 kg	Perforante
Munizioni						
Freccia (o quadrello) marina*	7 mo	in base all'arma	in base all'arma	speciale*	0,09 kg	Perforante
Freccia segnalatrice*	5 mo	in base all'arma	x2	in base all'arma	0,09 kg	Perforante
Freccia volante*	8 mo	in base all'arma	x2	speciale*	0,09 kg	Perforante

* Si veda la descrizione dell'arma per le sue regole speciali.
‡ Arma doppia.

che venne usata per la prima volta dai bugbear per cercare di acchiappare i goblin nascosti in luoghi fuori dalla loro portata. Il bastone di legno è lungo da 180 a 270 cm, e di solito viene afferrato al centro. A ciascuna estremità si trovano tre crudeli lame: la lama centrale è uncinata, per meglio estrarre le vittime dai pertugi più stretti, mentre le altre due, lievemente inclinate in direzioni diverse rispetto al centro, sono usate per pungolare oltre gli angoli. Il bastone goblin è un'arma doppia, e può anche essere usato per sbilanciare l'avversario.

Bolas a due sfere: Un set di bolas consiste in due pesanti sfere di legno, pietra o metallo, collegate tra loro da un pezzo di corda. Si tratta di un'arma a distanza, usata per sbilanciare un avversario. Quando si lanciano le bolas, occorre effettuare un attacco di contatto a distanza contro l'avversario. Se l'attacco va a segno, il nemico deve superare una prova di Forza o Destrezza contrapposta alla prova di Forza del personaggio; se non ci riesce, inciampa e cade a terra. Le bolas possono sbilanciare solo avversari di taglia Media o inferiore, e l'avversario non può sbilanciare il personaggio quando questi esegue il suo attacco di sbilanciamento con le bolas a due sfere.

Dardo acido: Quando questi dardi cavi colpiscono un bersaglio, si rompono e spruzzano la vittima con l'acido contenuto al loro interno. Questo infligge un 1d6 danni addizionali da acido, che si aggiungono ai normali 1d4 danni perforanti dovuti alla punta del dardo stesso. Una volta lanciato, il dardo non è riutilizzabile.

Dardo stordente: Quando uno di questi dardi cavi colpisce il ber-

saglio, libera una piccolo sbuffo di gas velenoso. La vittima deve allora effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12), o rimanere stordita per un round. Trascorso un round, la vittima deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 12), oppure rimanere stordita per altri 1d4 round.

Dardo uncinato: Quest'arma da lancio rozza e pesante è dotata sia di piume che di dentellatura, ed è lunga da 60 a 90 cm. Di solito i lucertoloidi scagliano questi dardi contro l'avversario prima di lanciarsi alla carica.

Elmo chiodato: Un elmo chiodato è simile a un normale elmo, ma ha un singolo chiodo che spunta dalla cima. Un elmo chiodato infligge danni raddoppiati quando viene usato durante un'azione di carica, ma ha una portata di 0 metri.

Elmo cornuto: Un elmo cornuto è simile a un normale elmo, ma con due corna di toro fissate ai lati. Un elmo cornuto infligge danni raddoppiati quando viene usato durante un'azione di carica, ma ha una portata di 0 metri.

Freccia marina: Queste frecce, costruite dagli elfi acquatici, sono *considerate di qualità perfetta, ma non conferiscono il bonus di +1* ai tiri per colpire; invece, quando vengono scoccate da un arco lungo acquatico, esse negano la penalità di -2 ogni 1,5 metri per gli attacchi a distanza portati sott'acqua.

Freccia segnalatrice: Questa freccia perfetta è progettata specificamente per imitare il richiamo di un uccello quando viene scoccata. Gli artigiani elfi dei boschi costruiscono queste frecce in modo che emettano richiami che possono essere riconosciuti dagli altri elfi. Per esempio, lo stridio di un falco potrebbe essere usato per dare il segnale di attaccare, mentre l'urlo di un gufo potrebbe segnalare di avanzare in silenzio. Previa una prova riuscita di Sopravvivenza (CD 20), chiunque senta il segnale può determinare se il suono proviene da un uccello vivo o da un'altra fonte. Le intricate incisioni su queste frecce le rendono però goffe in volo, e se le usa in combattimento l'arciere subisce una penalità di -2 ai suoi tiri per colpire.

Freccia volante: L'asta leggera e il disegno speciale di questa freccia di qualità perfetta aumentano di 6 metri l'incremento di gittata di un arco.

Frombola da guerra halfling: Un bilanciamento perfetto e una costruzione più robusta distinguono questa fionda dalle sue controparti più comuni. Il danno indicato presume l'uso delle pietre rimbalzanti come munizioni; i normali proiettili da fionda infliggono invece 1d4 danni. Se un tiratore è competente sia con le pietre rimbalzanti che con la frombola da guerra, può fare rimbalzare questi proiettili usando questa fionda esattamente come se li scagliasse a mano.

Guanto d'arme da battaglia: Queste spesse strisce di metallo coprono gli avambracci e parte delle mani. Come i guanti d'arme che fanno parte di un'armatura, i guanti d'arme da battaglia permettono a chi li indossa di infliggere danni normali anziché debilitanti nei suoi attacchi senz'armi. Possono essere dotati di chiodi o di lame (facendoli agire come guanti chiodati o bracciali con lame). Poiché il guanto d'arme da battaglia ricopre la mano e l'intero avambraccio, il portatore non può indossare su quel braccio nessun altro guanto o bracciale magico (né altri oggetti che occupano lo stesso posto sul corpo). Il prezzo e il peso indicati sulla Tabella A-1 sono relativi a un singolo guanto.

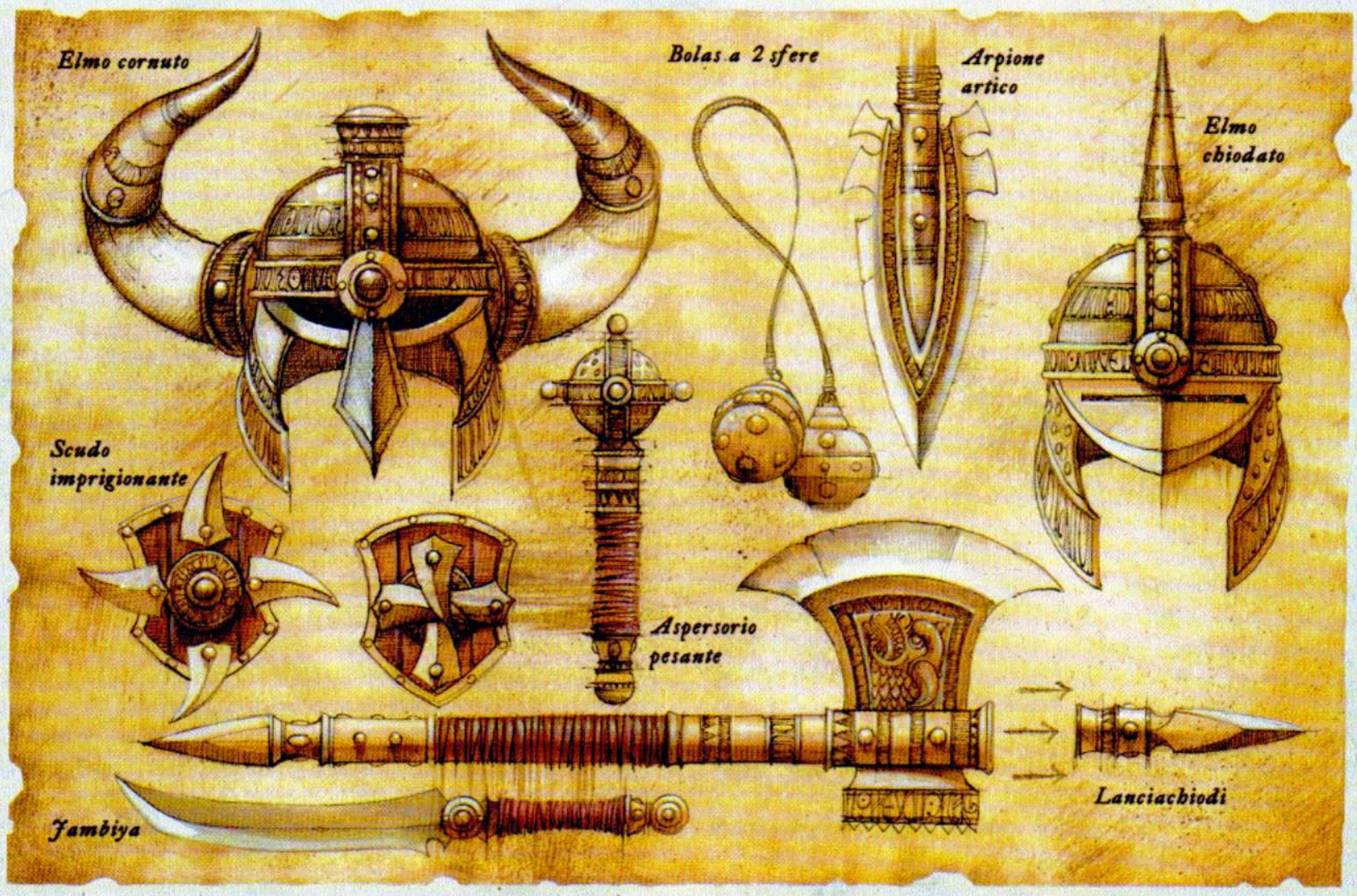
Jambiya: *Questo pugnale ricurvo, comune presso i Calishiti e gli* Zakharan, infligge alle vittime delle ferite lunghe e sottili.

Lanciachiodi: Più che di un'arma specifica si tratta di una modifica di una certa classe di armi, e di conseguenza non richiede una competenza specializzata. Il lanciachiodi è un marchingegno dotato di una robusta molla, che può essere inserito in qualsiasi arma dotata di un chiodo in cima a una lunga asta (come asce da battaglia, morning star e la maggior parte delle armi ad asta). Il lanciachiodi permette di scagliare il chiodo contro un bersaglio in un normale attacco a distanza, ma è un'arma poco precisa, e chi la usa subisce una penalità di -2 al tiro per colpire. Ricaricare il lanciachiodi è un'azione di round completo.

Lancia volante: Si tratta di un'asta di legno di tre metri, con in cima una cuspide appuntita, la cui parte posteriore è dotata di piume per stabilizzarne il volo. Quest'arma viene normalmente usata con una carica in volo, e lanciata al punto più basso di una manovra di picchiata al fine di impalare il bersaglio. Può inoltre essere utilizzata in mischia come se fosse una lancia corta.

Lasso: Un lasso non è altro che una fune sottile con un'estremità

Illustrazione di Wayne England



Armi

annodata da un nodo scorsoio, che crea un ampio cappio. Il personaggio lancia quindi il cappio contro il bersaglio, e se lo colpisce tira l'estremità della fune, stringendo il cappio e imprigionando l'avversario. Il cappio può essere lanciato a un bersaglio di taglia Media o inferiore, cosa che richiede un attacco di contatto a distanza. Se l'attacco di contatto ha successo, il personaggio può iniziare immediatamente un'azione di lotta contro il bersaglio, con una penalità di -4 al suo tiro (si applicano tutti i normali modificatori per la lotta). Se l'avversario viene trattenuto dal lasso, il personaggio può usare uno dei suoi attacchi per cercare di sbilanciarlo; se invece è lui a restare sbilanciato, può lasciare andare il lasso per evitare di cadere a terra. Non si può danneggiare o immobilizzare l'avversario con il lasso, e quando il personaggio lo usa per una prova di lottare non è considerato "in lotta". Se lascia andare la fune, la creatura imprigionata deve solo riuscire in una prova di lottare o di Artista della Fuga a CD 10 per potersi liberare dal cappio.

Se il personaggio assicura l'estremità della fune alla sella della sua cavalcatura, nelle proprie prove di lottare può sostituire ai propri i modificatori per la taglia e la forza di quest'ultima.

La gittata massima del lasso non può superare la lunghezza della fune, meno un metro e mezzo per il cappio.

Pietra rimbalzante: Questi sassi levigati e perfettamente bilanciati sono molto apprezzati dagli halfling, poiché se scagliati con perizia da un tiratore esperto possono colpire un bersaglio, rimbalzare e centrarne un secondo. Se la pietra rimbalzante centra il bersaglio, viene deviata verso un altro a scelta del tiratore, purchè sia adiacente al primo (entro 1,5 metri). Il tiratore può effettuare immediatamente un secondo tiro per colpire, con un bonus di attacco uguale quello del primo, e una penalità di -2. Le pietre rimbalzanti possono essere usate come proiettili per le fionde, ma in questo caso non possono sfruttare le proprietà che danno loro il nome, a meno che non siano lanciate da una frombola da guerra halfling usata da un tiratore competente in entrambe le armi. Una pietra rimbalzante può essere estratta come azione gratuita dal sacchetto che la contiene.

Spada di acciaio Chondathan: Disponibile nelle Valli, nel Cormyr e nella Sembia, questa spada a una mano dalla lama larga viene considerata come una spada lunga di qualità perfetta, che concede un bonus di +2 quando il personaggio che la usa cerca di spezzare l'arma di un avversario.

Illustrazione di Vince Locke

Armature acquatiche

Descrizione delle armature

I vari tipi di armature elencati nella Tabella A-2 sono descritti qui di seguito.

Corazza di chitina: Uno dei tipi di armatura dall'aspetto più bizzarro, la corazza di chitina è ricavata dal carapace di insetti giganti o altre creature simili. Per gli elfi acquatici, la fonte più comune per questo tipo di armature sono i granchi giganti. La chitina è un materiale flessibile e può essere piuttosto comodo da indossare, specialmente quando le superfici interne vengono levigate e imbottite. Le corazze di chitina non sono un'invenzione esclusiva degli elfi acquatici: alcune culture selvagge hanno sviluppato lo stesso tipo di armatura usando le placche ossee di creature come scorpioni giganti, ankheg e addirittura remorhaz.

Corazza di fango: Le creature che hanno accesso alle corrette varietà di terra e argilla (che generalmente si trovano nelle foreste calde, nelle giungle e nelle paludi) impiastrano talvolta con il fango la loro pelle e i capelli, creando una specie di armatura rudimentale ma efficace. Per l'applicazione della corazza di fango occorre superare una prova di Sopravvivenza (CD 10). La corazza di fango si sbriciola e diventa inservibile dopo 1d2 giorni. Per adornare se stessi o un altro personaggio con la corazza di fango occorrono 10 minuti, e lo stesso tempo è necessario per lavarsela via di dosso. I nani selvaggi sono l'unica razza ad utilizzare abitualmente la corazza di fango.

Corazza di pelle di squalo: Questa corazza ha un aspetto simile a quella di cuoio, ma in realtà è leggermente più robusta. Sviluppata dalle più misteriose sette dei rari elfi acquatici malvagi, quest'armatura viene trattata in modo che le scaglie affilate che coprono la pelle restino attaccate alla sua superficie esterna; inoltre, sugli avambracci, gli spallacci e le gambe viene fissato un gran numero di denti di squalo, che sono l'equivalente di una chiodatura. La corazza di pelle di squalo conferisce un bonus di circostanza +6 alle prove di Artista della Fuga effettuate quando il personaggio che la indossa viene legato con corde o altri materiali facili da tagliare.

TABELLA A-2: ARMATURE

Armatura	Costo	Bonus di armatura	Bonus Des max	Penalità di armatura alla prova	Fallimento incantesimi arcani	— Velocità — (9 m)	(6 m)	Peso‡
Armatura leggera								
Corazza di fango	0 mo	+1	+5	-1	0%	9 m	6 m	3,6 kg
Corazza di pelle di squalo	85 mo	+3	+6	-1	10%	9 m	6 m	6,75 kg
Armatura media								
Corazza di chitina	75 mo	+4	+4	-3	30%	6 m	4,5 m	9 kg
Armatura pesante								
Cristallo dendritico	2.000 mo	+9	0	-8	40%	6 m*	4,5 m*	27 kg
Scudi								
Scudo imprigionante	50 mo	+1	-	-1	5%	-	-	4,95 kg

* Quando il personaggio corre indossando un'armatura pesante, si muove solo del triplo della velocità normale, anziché del quadruplo.
‡ Le armature realizzate per i personaggi di taglia Piccola pesano la metà.

Alla maggior parte degli elfi acquatici non piacciono gli squali (principalmente perché i sahuagin hanno eletto queste creature al ruolo di loro animali domestici), e il solo pensiero di indossare una corazza di pelle di squalo è ripugnante per il tipico rappresentante della razza degli elfi acquatici.

Cristallo dendritico: Gli artigiani nanici fanno crescere letteralmente le loro armature dendritiche seminando dei cristalli nelle profondità del sottosuolo; questo tipo di armatura non conosce mai il fuoco delle fucine. Ogni singola armatura composta di questo materiale viene costruita su misura per uno specifico portatore. Le placche di queste superbe corazze non sono rivettate ma piuttosto incassate tra di loro, cosa che non lascia praticamente nessuno spiraglio o fessura. Le corazze di cristallo dendritico proteggono meglio delle armature complete, ma sono anche più pesanti e ingombranti.

Le armature dendritiche danneggiate crescono costantemente fino a riacquistare la loro forma originale. Per rimuovere un'armatura dendritica, il portatore deve letteralmente aprirsi la strada rompendola, superando una prova di Forza con CD 22. Fintantochè il portatore ha cura di tenere indosso un frammento di armatura dendritica del peso di almeno 2,25 kg, questa ricresce completamente nel giro di 8 ore.

Scudo imprigionante: Questi piccoli scudi di metallo hanno una potente molla inserita all'interno. Quando il portatore libera la molla, le quattro lame scattano con forza chiudendosi verso il centro dello scudo; se ciò viene fatto durante il combattimento in mischia, il personaggio che usa lo scudo può cercare di imprigionare un'arma dell'avversario e strappargliela via dalla mano. Quando viene compiuto, l'attacco imprigionante consente una singola azione di disarmare, che non provoca un attacco di opportunità né consente al difensore di cercare a sua volta di disarmare l'attaccante. Al tentativo di disarmare si applicano comunque tutte le normali penalità per l'attacco con la mano secondaria o con due armi.

Una volta fatto scattare il meccanismo, lo scudo imprigionante funziona come un normale scudo piccolo di metallo fino a quando la molla non viene riportata in tensione. Ripristinare lo scudo imprigionante è un'azione di round completo, che provoca un attacco di opportunità.

Materiali speciali

Oltre al ferro, al legno, all'acciaio e ai soliti materiali usati per la costruzione di armi e armature, anche sostanze ultraterrene possono essere utilizzate per la realizzazione di equipaggiamento d'avventura. Adamantio, mithral e legnoscuro sono descritti sulla *Guida del DUNGEON MASTER*, e altri materiali speciali sono elencati qui di seguito.

Tintura mimetica: Gli elfi dei boschi confezionano delle tinture speciali che si adattano alla perfezione ai colori del fogliame circostante, usando ingredienti naturali estratti dalle piante delle foreste in cui vivono. La tintura mimetica può essere applicata alle armature imbottite, di cuoio, di pelle o di cuoio borchiato, concedendo al portatore un bonus di circostanza +4 alle prove di Nascondersi in quella specifica foresta. Per l'applicazione della tintura mimetica occorrono tre giorni, e il procedimento costa 300 mo.

Vetroacciaio: Ottenuto dagli avariel e dagli elfi del sole per mezzo di un processo alchemico che richiede vaste conoscenze sia di metallurgia che di soffiatura del vetro, il vetroacciaio combina la forza di un metallo più robusto del ferro con la trasparenza del vetro. Impiegato principalmente come materiale da costruzione di fantastici castelli elfici, il vetroacciaio può anche essere modellato in armi e armature. Questo materiale è più forte e più leggero del ferro, ma è spaventosamente costoso.

Esattamente come l'adamantio, il vetroacciaio conferisce un bonus non magico alle armi e alle armature costruite con esso. E come quelle di mithral, un'armatura di vetroacciaio è più leggera di una categoria rispetto al normale (anche se le armature leggere rimangono armature leggere), la probabilità di fallimento degli incantesimi diminuisce del 10%, il bonus massimo alla Destrezza viene incrementato di 2 e le penalità di armatura alle prove diminuiscono di 3. Oggetti di vetroacciaio che non siano armi o armature pesano la metà del normale.

Armi e armature di vetroacciaio sono difficili da individuare da lontano (penalità di -4 alle prove di Osservare), ma occorre ricordare che se l'armatura è trasparente non significa che lo sia anche chi la indossa! In combattimento, la trasparenza del vetroacciaio rappresenta per lo più una curiosità estetica, piuttosto che un vantaggio tattico.

Il vetroacciaio ha una durezza compresa tra 20 e 40 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore. Le armi e le armature composte di vetroacciaio sono considerate oggetti perfetti per quanto riguarda i tempi di creazione, ma la qualità perfetta non influenza né i bonus di potenziamento delle armi né le penalità di armatura alle prove.

Oggetto di vetroacciaio	Bonus di potenziamento	Modificatore al prezzo di mercato
Armatura leggera	+1	+9.000 mo
Armatura media	+2	+16.000 mo
Armatura pesante	+3	+25.000 mo
Scudo	+1	+4.000 mo
Arma (1d4 o 1d6 danni)	+1	+1.500 mo/0,45 kg
Arma (1d8, 1d10 o 1d12 danni)	+2	+2.500 mo/0,45 kg
Altri oggetti	-	+1.000 mo/0,45 kg

Descrizione dell'equipaggiamento di avventura

Questi articoli di equipaggiamento sono disponibili in aggiunta a quelli descritti nel *Manuale del Giocatore* (Capitolo 7) e nel libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* (Capitolo 3).

TABELLA A-3: EQUIPAGGIAMENTO DI AVVENTURA

Oggetto	Costo	Peso
Ala paracadute	300 mo	13,5 kg
Arrampicatore a corda	15 mo	1,35 kg
Ghirba impermeabile	2 mo	0,05 kg
Lubrificante per armature	40 mo	0,45 kg
Racchette da neve	1 mo	0,9 kg
Scudo da carro		
Standard	75 mo	18 kg
Con feritoia	100 mo	18 kg
Sostegno mobile	10 mo	1,35 kg
Trappola segapiedi	700 mo	6,75 kg
Triboli di cristallo	150 mo	0,9 kg

Ala paracadute: Se il portatore cade da un'altezza superiore a 6 metri, questo mantello pieghettato si spiega in un aliante simile alle ali di un pipistrello, con un'apertura di 4,5 metri. Per arrestare la discesa, l'ala paracadute ha bisogno di altri 6 metri di altezza, nonché di uno spazio sufficiente per poter effettuare la planata (con un diametro minimo di 15 metri). Se tutti e tre questi prerequisiti sono soddisfatti, il marchingegno nega completamente i danni da caduta del personaggio. Una volta aperta, un'ala paracadute deve essere ripiegata con attenzione (un compito noioso che richiede un'intera ora) prima di poter essere riutilizzata; inoltre, dopo ogni uso esiste un 25% di probabilità che l'ala si sia rovinata irreparabilmente. Le ali paracadute sono molto popolari tra i cavalieri del cielo che montano gli ippogrifi nella Grande Crepa.

Arrampicatore a corda: Questo marchingegno portatile consiste di un potente verricello a leva e da un complesso di ruote autobloccanti, capaci di adattarsi alla maggior parte delle corde standard. Quando viene infilato su una corda, il verricello permette di risalirla (ma solo in una direzione) per mezzo di un potente effetto di leva. Usare lo strumento per salire su una corda concede un bonus di circostanza +5 alle prove di Scalare, dimezzando però la velocità di ascesa. Infilare

la corda nell'arrampicatore è un'azione di round completo, e lo stesso vale per sfilarla. Le ruote autobloccanti girano solo in una direzione, impedendo al personaggio che usa lo strumento di scivolare giù per la corda. Tuttavia, ciò significa anche che se lo stesso arrampicatore deve essere usato da due personaggi diversi, uno di loro deve salire, staccare lo strumento e calarlo di sotto al suo compagno.

Ghirba impermeabile: Si tratta di un sacchetto flessibile e dal collo stretto, fatto di solito di cuoio oleato o dallo stomaco conciato di un piccolo animale. Largamente impiegati dalle creature che vivono sott'acqua come gli elfi acquatici, questi sacchetti contengono 30 grammi di liquido (lo stesso volume di una pozione), e possono essere schiacciati con attenzione per bere liquidi (come le pozioni) sott'acqua senza nessuna dispersione.

Lubrificante per armature: Questo olio non magico riduce l'attrito che ostacola i movimenti quando si indossano armature di metallo. Un'applicazione di olio lubrificante riduce di 1 le penalità di armatura alle prove (fino a un minimo di 0). Ciascuna applicazione richiede 1 minuto, ed è efficace per 1d4 ore. Non si può applicare il lubrificante ad un'armatura già indossata, e l'olio non conferisce alcun beneficio alle corazze che non sono composte principalmente di metallo.

Racchette da neve: Realizzate in legno e strisce di tendini o cuoio grezzo, le racchette da neve sono un aiuto inestimabile per muoversi sulla neve alta. Queste calzature eliminano le penalità al movimento sulla neve alta, ma riducono della metà i valori di movimento su qualsiasi altro tipo di terreno (si veda la sezione sul movimento ostacolato, nel *Manuale del Giocatore*).

Scudi da carro: Si tratta di grandi scudi di legno (generalmente di solida quercia) rinforzati con strisce di ferro, che possono essere montati rapidamente uno di fianco all'altro al fine di proteggere i carri o altri veicoli scoperti. Una persona può montare uno scudo con un'azione di round completo, mentre due persone che agiscono insieme possono montarlo con un'azione standard. Una volta montato, ogni scudo fornisce a un personaggio di taglia Piccola che si trovi sul carro una copertura di tre quarti, mentre uno di taglia Media ottiene metà copertura. Ogni scudo da carro ha una durezza di 5, e 30 punti ferita. Alcuni di questi scudi sono dotati di feritoie per permettere agli occupanti del carro di tirare sugli attaccanti senza esporsi ulteriormente.

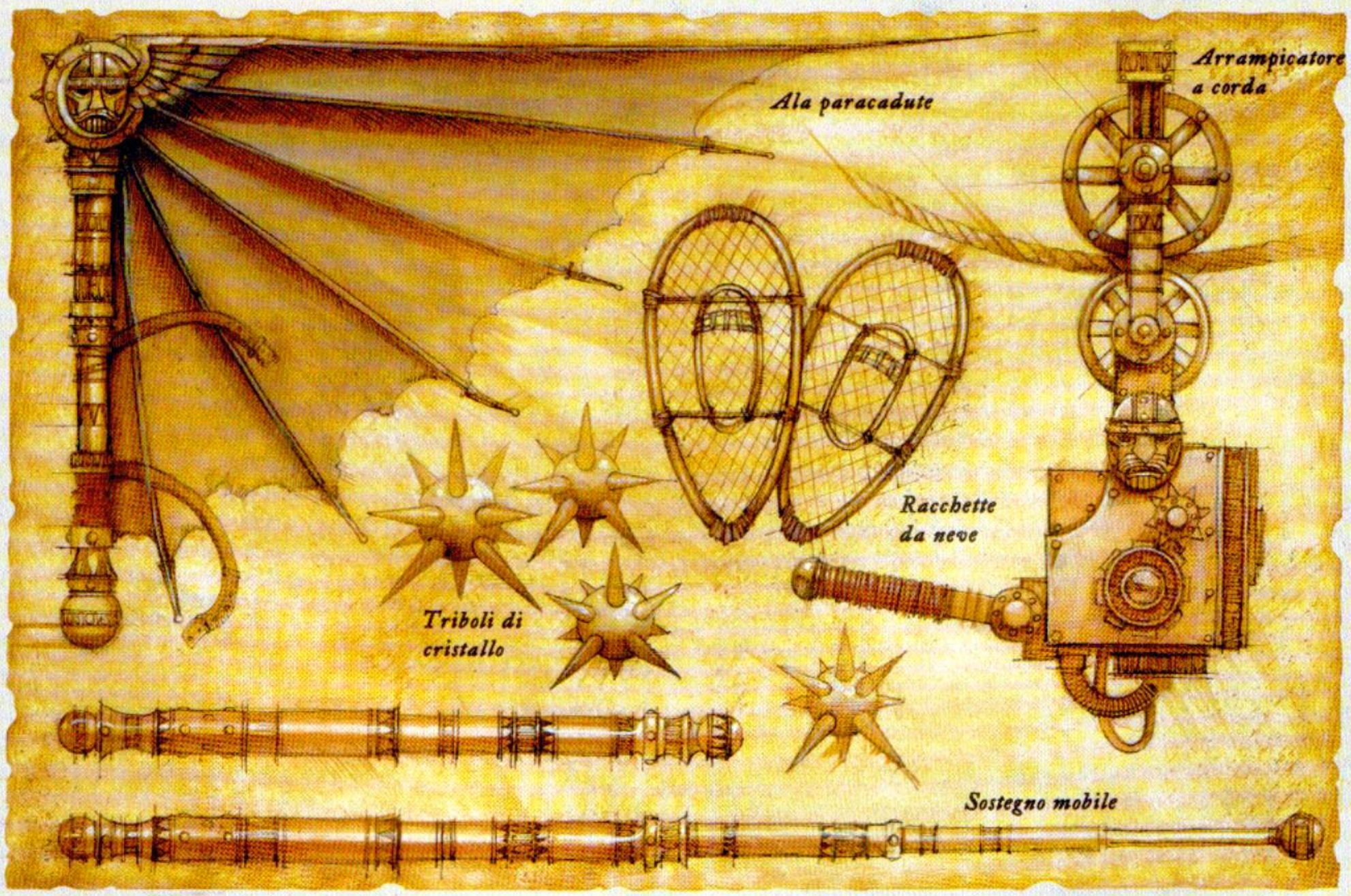
Nel Luiren, la maggior parte dei carri vengono costruiti con speciali rastrelliere laterali, che possono ospitare sei di questi scudi. Gli scudi vengono venduti di solito in lotti da sei, poiché questo è il numero necessario per proteggere il tipico carro del Luiren.

Sostegno mobile: Questo corto bastone può essere esteso e bloccato a una lunghezza qualsiasi compresa tra 1,5 e 3,3 metri. Viene comunemente utilizzano per assicurare un robusto sostegno attraverso un passaggio, che garantisce un appiglio sicuro per una o più corde. Un sostegno correttamente posizionato può sostenere un peso fino a 180 kg (di meno, se le pareti a cui si appoggia sono morbide, scivolose o non offrono una presa sufficientemente solida). Il piazzamento di un sostegno mobile permette ai personaggi di assicurare senza pericolo una corda o un grappino anche in punti dove ciò sarebbe normalmente impossibile. Un gruppo di avventurieri può quindi lasciare che un condotto o crepaccio pericoloso siano superati da uno scalatore o saltatore esperto, che posiziona il sostegno mobile sul lato più lontano dell'ostacolo per dare anche ai personaggi meno agili qualcosa a cui aggrapparsi mentre attraversano l'area pericolosa.

Trappola segapiedi: Questo oggetto ha un aspetto simile ad altri dello stesso tipo, progettati per intrappolare grossi animali come orsi o puma. Le sue tenaglie sono però dotate di un'affilata seghettatura azionata da una molla, e il meccanismo è progettato per segare letteralmente la zampa o il piede di una creatura che lotti per liberarsi. Non sono stati gli halfling degli spiriti a inventare questa trappola crudele, ma di sicuro ne hanno fatto un uso eccellente: quando i nemici li minacciano, essi disseminano di queste trappole il terreno circostante i loro accampamenti, nascondendole sotto sottili strati di foglie o terra. Una creatura può individuare una trappola segapiedi nascosta superando una prova di Cercare (CD 15); una volta trovata, la trappola può essere disarmata con una prova riuscita di Disattivare Congegni (CD 15).

Chiunque cammini sopra una trappola segapiedi la farà scattare. La trappola effettua un tiro per colpire in mischia con un bonus di +8. Se questo attacco ha successo, l'oggetto infligge immediatamente 1d6 danni alla vittima, che può continuare a muoversi a metà della

Illustrazione di Wayne England



Equipaggiamento

propria velocità nel caso che la trappola non sia fissata a qualcos'altro (ad esempio a un albero per mezzo di una catena). Se la trappola è assicurata in questo modo, la vittima deve spezzare il legaccio, altrimenti sarà costretta a rimanere dov'è. Le lame seghettate montate sulla trappola infliggono inoltre altri 1d4 danni in ogni round in cui la vittima imprigionata intraprende qualsiasi azione che comporti il movimento. Una creatura intrappolata può forzare le tenaglie della trappola per liberarsi (prova di Forza, CD 25), oppure scappare con una prova di Artista della Fuga (CD 30). Un fallimento in una qualsiasi di queste prove implica che la trappola infligge alla vittima altri 1d4 danni, e che il soggetto rimane imprigionato.

La trappola segapiedi è una trappola di GS 2, e può essere costruita con l'abilità di Artigianato (costruire trappole), con CD 20.

Triboli di cristallo: Questi triboli speciali sono fatti di robusto cristallo, e vanno usati esattamente come quelli normali. Quando i triboli effettuano con successo il tiro per colpire, infliggono i danni normali e in più rilasciano una nube di gas narcotizzante. La vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12) o addormentarsi istantaneamente per 1 minuto; trascorso questo tempo, il soggetto deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 12) per evitare di dormire altri 1d4 minuti. Il gas agisce normalmente sulle creature immuni agli effetti di *sonno* magico, ma non su quelle immuni al veleno.

Descrizione degli oggetti speciali

Oltre agli oggetti più comuni reperibili nelle altre liste di equipaggiamento, anche articoli più inusuali sono disponibili per chi ha denaro a sufficienza.

Tabella A-4: Oggetti speciali

Oggetto	Costo	Peso
Fuoco da campo istantaneo	50 mo	4,5 kg
Granata accecante	60 mo	0,045 kg
Veleno drow	75 mo	0,045 kg
Veleno stordente dei nani selvaggi	150 mo	0,045 kg

Fuoco da campo istantaneo: Si tratta di un sacchetto di cuoio pieno di legnetti, rami e combustibile. La stringa che chiude il sacchetto è intrecciata con piccoli frammenti di acciaio e pietra focaia, e il cuoio stesso è trattato con un procedimento alchemico che ne garantisce una facile accensione. Quando si tira la stringa, l'intero sacchetto prende fuoco, creando in 1 round un Minuscolo fuoco da campo (adatto per la cottura di cibo). Il fuoco brucia per 30 minuti dopo l'accensione, ma può essere alimentato con legno secco esattamente come qualsiasi fuoco normale. Il sacchetto può accendersi anche sotto una pioggia moderata, ma in queste condizioni si spegne rapidamente se non viene protetto in qualche modo.

Granata accecante: È una creazione degli gnomi delle profondità (svirfneblin); si tratta di una piccola sfera delle dimensioni di un uovo di gallina, che richiede un attacco di contatto a distanza per colpire il punto desiderato (con incremento di gittata di 6 metri), e che subisce deviazioni come le altre armi deflagranti. È efficace solo quando viene scagliata in un fuoco, dove esplode con un lampo di luce brillante. Qualsiasi creatura che si trova entro 3 metri dal centro dell'esplosione deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10) o rimanere accecata per 1d4 round. Le creature con cecità alla luce (come i drow) vengono influenzate come se si trovassero sotto l'effetto di un incantesimo *luce diurna*. Se la granata non colpisce il fuoco non esplode, ma è comunque rovinata e non può essere raccolta e riutilizzata.

Veleno drow: Nei loro agguati sotterranei, i drow sono famosi per il loro uso di veleni che provocano la perdita di conoscenza. Gli elfi scuri custodiscono gelosamente il segreto del loro veleno, che è estremamente difficile da trovare all'esterno dei reami e degli avamposti drow.

Tipo: Ferimento CD 13; Danni iniziali: Privo di sensi per 1 minuto; Danni secondari: Privo di sensi per 2d4 ore; Prezzo: 75 mo.

Veleno stordente dei nani selvaggi: I nani selvaggi ricoprono i dardi delle loro cerbottane con il veleno ricavato da una pianta che cresce soltanto nelle Giungle di Chult; se usato contro di loro, questo veleno non ha effetto.

Tipo: Ferimento CD 14; Danni iniziali: Effetto di *lentezza* per 5 round; Danni secondari: Privo di sensi per 1 minuto; Prezzo: 150 mo.

Talenti

Questa sezione descrive tutti i nuovi talenti menzionati in questo libro. Alcuni di questi talenti sono riservati ai personaggi drow, elfi od orchi: i mezzo-drow possono scegliere i talenti dei drow, i mezzelfi quelli degli elfi del tipo appropriato, e i mezzorchi e i tanarukk quelli degli orchi.

Se un talento indica un particolare gruppo etnico umano come prerequisito, per sceglierlo il personaggio dovrà appartenere a quella etnia. Non è necessario però che scelga la regione di appartenenza di quel gruppo etnico, o una regione dove quel popolo vive abitualmente. Ad esempio, se un talento indica come prerequisito un umano Illuskan, è sufficiente che il personaggio sia un umano di retaggio Illuskan; non è necessario che scelga la regione degli Illuskan, o una regione come il Nord o le Isole Moonshae dove la gente di ceppo Illuskan è più frequente.

Adattamento acquatico [generale]

Il personaggio ha subito l'influsso dominante del suo genitore elfico, e ha sviluppato la capacità di respirare e muoversi liberamente sott'acqua.

Prerequisito: Mezzelfo acquatico.

Benefici: Il personaggio può respirare normalmente sott'acqua. Ottiene una velocità di nuotare di 6 metri, il che significa che può spostarsi in acqua a questa velocità senza dover effettuare delle prove di Nuotare. Riceve inoltre un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare, e può sempre scegliere di prendere 10 in queste prove, anche se sta affrettandosi o si trova in condizioni di pericolo mentre nuota. Può anche usare l'azione di corsa mentre sta nuotando, a patto che nuoti in linea retta.

Adattamento artico [generale]

Il personaggio si è adattato perfettamente all'ambiente innevato delle distese artiche del Faerûn.

Prerequisiti: Umano Damaran o Illuskan.

Regioni: Damara, Narfell, il Nord, Vaasa.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti del freddo; inoltre, riceve un bonus di +1 a tutte le prove di Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare quando si trova sul ghiaccio o sulla neve.

Addestrato per l'harem [generale]

Il personaggio è stato addestrato a servire come *jhasin* (se maschio) o come *jhasina* (se femmina), ed è ben versato in musica, canzoni, danza, arte e recitazione di alta letteratura, oltre che nel massaggio e negli altri doveri dell'harem.

Regione: Calimshan.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Intrattenere.

Affinità animale stirpeplanare [generale]

Il personaggio possiede un'affinità speciale per un determinato tipo di animale associato al suo antenato divino.

Prerequisiti: Aasimar, tiefling, genasi della terra.

Benefici: Il personaggio sceglie un antenato divino dalla lista che segue; quando ha a che fare con gli animali associati al suo antenato divino, riceve un bonus di +4 alle prove di Addestrare Animali ed Empatia Animale. Il personaggio può eseguire le prove di Empatia Animale per influenzare questi animali anche senza addestramento, e lo stesso vale per gli animali celestiali (se è un aasimar) o quelli immondi (se è un tiefling), che vengono trattati come se fossero animali terreni.

Per un riassunto delle divinità Mulhorandi e dei loro animali preferiti, consultare la tabella che segue.

Divinità	Animale
Anhur	Cavalli, leoni
Bast (Sharess)	Gatti, leopardi, leoni
Geb	Orsi
Hathor	Mucche, bisonti
Horus-Re	Falchi, leoni
Isis	Falchi, asini
Nephthys	Coccodrilli, falchi, serpenti velenosi (specialmente i cobra)
Osiris	Orsi, falchi
Sebek	Coccodrilli
Set	Serpenti velenosi

Ali dell'esterno [generale]

Al personaggio è cresciuto un paio di ali appropriato al suo retaggio, rivelando la potenza della sua stirpe soprannaturale.

Prerequisiti: Aasimar o tiefling, tiri salvezza base su Tempra, Riflessi e Volontà +2, Linea di Sangue Celestiale o Linea di Sangue Immonda.

Benefici: Il personaggio possiede delle ali (piumate se è un aasimar, membranose e simili a quelle di un pipistrello se è un tiefling), che gli consentono di volare alla stessa velocità del suo movimento sul terreno. Un carico medio o pesante riduce la sua velocità in volo di una frazione appropriata.

Amico animale [generale]

La capacità del personaggio di *parlare con gli animali* gli ha permesso di fare amicizia con un animale, che è diventato suo alleato in via permanente.

Prerequisito: Gnomo.

Benefici: Il personaggio ottiene fino a 2 DV di amici animali, esattamente come se un incantatore di 1° livello avesse lanciato su di lui un incantesimo *amicizia con gli animali*. Gli animali con cui il personaggio fa amicizia devono essere nativi dell'area circostante la sua dimora; se questi animali muoiono o vengono perduti in altro modo, il personaggio li può sostituire dopo un mese.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte, ottenendo ogni volta altri 2 DV di amici animali. Questi DV non si sommano però a quelli già acquisiti in precedenza con questo talento; di conseguenza, non è possibile avere un compagno animale che abbia più di 2 DV.

Armatura naturale migliorata [generale]

La pelle del personaggio è ancora più robusta di quella di gran parte dei membri della sua razza.

Prerequisito: Possesso di armatura naturale razziale.

Benefici: L'armatura naturale concessa al personaggio dalla sua razza aumenta di +1.

Speciale: Il personaggio può selezionare più volte questo talento: ogni volta che lo acquista, la sua armatura naturale migliora di +1.

Benedizione di Lolth [generale]

La Regina dei Ragni ha benedetto il personaggio con una serie aggiuntiva di capacità magiche.

Prerequisiti: Drow, Saggezza 15 o più, Lolth come divinità patrona, capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Benefici: Una volta al giorno, il personaggio può usare *chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, rivela bugie* e *suggestione* come capacità magiche con un livello dell'incantatore equivalente al proprio.

Camminare sulle torri [generale]

Iriaebor è giustamente conosciuta come la Città dalle Mille Torri, poiché da tutti i suoi quartieri si alzano verso il cielo alte torri dai moltissimi piani e dalle forme fantastiche e bizzarre, che sono anche molto vicine le une alle altre. Di conseguenza, è possibile percorrere Iriaebor attraverso una rete di archi, ponti, scale e baratri attraversabili con un salto, tenendosi molto in alto rispetto al livello delle strade della città. Il personaggio con questo talento è molto esperto nell'arte di percorrere con sicurezza le vie aeree di Iriaebor.

Regione: Terre Centrali Occidentali.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Equilibrio e Saltare.

Canto d'ombra [generale]

L'oscura eredità delle ambizioni del Re delle Ombre si riflette nella tristezza che ammanta molte canzoni e ballate degli abitanti del Tethyr. Alcuni bardi hanno imparato a infondere le loro canzoni con il senso di perdita e di sofferenza che permea la Trama d'Ombra.

Prerequisiti: Magia della Trama d'Ombra, musica bardica.

Regione: Terre Centrali Occidentali.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola di Ammaliamento da lui lanciati, come pure quelli che possiedono il descrittore sonoro. Quando lancia incantesimi di questo tipo, ottiene inoltre un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi dell'avversario. Questi bonus sono cumulativi con quelli del talento Magia della Trama d'Ombra.

Canto Talfirian [generale]

Il personaggio può usare il potere della sua musica bardica per potenziare i suoi incantesimi di Illusione.

Prerequisiti: Musica bardica come privilegio di classe, Incantesimi Intensificati, umano Tethyrian.

Benefici: Spendendo i suoi utilizzi della musica bardica, il personaggio può potenziare i suoi incantesimi di illusione senza dover usare gli slot incantesimo di livello superiore. Per ogni uso giornaliero della musica bardica a cui rinuncia per potenziare un incantesimo, il personaggio può aumentare di +1 il suo livello effettivo. Ad esempio, potrebbe lanciare *trama iridescente* e rinunciare a quattro usi della sua musica bardica per rendere l'incantesimo di 8° livello a tutti gli effetti (incrementando di +4 la CD dei tiri salvezza degli avversari). Con questo talento non è possibile potenziare un incantesimo oltre il 9° livello.

capacità magica focalizzata [generale]

Il personaggio sceglie una delle sue capacità magiche, che diventa più potente del normale.

Prerequisito: Possesso di una capacità magica.

Benefici: Il personaggio aggiunge +2 alla CD di tutti i tiri salvezza contro la capacità magica sulla quale si è focalizzato.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte; i suoi effetti non sono però cumulativi. Ogni volta che lo si sceglie, si applica ad una capacità magica diversa.

carica impetuosa [guerriero, generale]

Il personaggio può caricare i suoi nemici con forza immensa, senza curarsi della propria sicurezza.

Prerequisiti: Orco o mezzorco, bonus di attacco base di +4 o superiore.

Benefici: Anziché eseguire un attacco di carica standard, il personaggio può compiere una carica impetuosa. Questo tipo di attacco è una carica che provoca attacchi di opportunità da parte di tutti gli avversari che possono colpirlo, incluso il nemico contro cui è diretta. Per ogni altro aspetto, la carica impetuosa funziona come un normale attacco di carica (bonus di attacco +2, -2 alla CA, movimento solo in linea retta), tranne per il fatto che se il colpo va a segno infligge danni raddoppiati.

carovaniere [generale]

Il personaggio è esperto nel guidare le carovane attraverso le vie commerciali stabilite.

Regioni: Cormyr, Sembia, Terre Centrali Occidentali, Thesk, le Valli.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Addestrare Animali e Conoscenze (geografia).

cavalcare aracnidi [generale]

Il personaggio è addestrato nell'arte di utilizzare i ragni come cavalcature.

Regioni: Regione degli elfi drow, regione dei nani grigi.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Addestrare Animali e Cavalcare (qualsiasi aracnide). È inoltre possibile usare l'abilità di Addestrare Animali per influenzare ragni *mostruosi di taglia Grande o inferiore.*

cavalcare pipistrelli [generale]

Il personaggio è molto esperto nell'arte di utilizzare i pipistrelli crudeli come cavalcature volanti, un mezzo comune di trasporto tra i nani degli scudi delle Colline Lontane.

Prerequisito: Abilità Cavalcare (pipistrello crudele).

Regione: Nano degli scudi.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Addestrare Animali e Cavalcare (pipistrello crudele).

cavaliere del cielo [generale]

Il personaggio si è addestrato e ha prestato servizio con la cavalleria su ippogrifi che protegge la Grande Crepa.

Prerequisiti: Abilità Cavalcare (ippogrifo), Combattere in Sella.

Regione: Regione dei nani dorati.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali e Cavalcare (ippogrifo).

colosso di pietra [guerriero, generale]

Il personaggio può concentrare una parte del suo potere per aumentare la durezza della sua pelle.

Prerequisiti: Tiro salvezza base sulla Tempra +3, genasi della terra.

Benefici: Quando il personaggio usa l'azione di attacco o l'azione di attacco completo in mischia, può accettare una penalità fino a -5 al suo tiro per colpire e aggiungere lo stesso numero (quindi, fino a +5) alla propria Classe Armatura come bonus di armatura naturale; questo numero non può ovviamente essere superiore al bonus di attacco base del personaggio. Le modifiche ai tiri per colpire e alla Classe Armatura durano fino all'azione successiva del personaggio.

colpo basso [guerriero, generale]

Il personaggio può intralciare e attaccare creature più grandi di lui.

Prerequisiti: Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4.

Benefici: Come azione di round completo, il personaggio può entrare in un'area occupata da un avversario di almeno una categoria di taglia più grande di lui, ed effettuare un singolo attacco in mischia usando il suo bonus di attacco più alto contro quell'avversario, che ai fini di questa azione viene considerato colto alla sprovvista. Dopo aver attaccato, il personaggio può ritornare nel quadretto di 1,5 metri di lato dal quale è entrato in quello dell'avversario. L'uso di questo talento provoca un attacco di opportunità.

colpo basso migliorato [guerriero, generale]

Il personaggio è particolarmente esperto nell'usare il talento Colpo Basso.

Prerequisiti: Colpo Basso, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4.

Benefici: Usare il talento Colpo Basso Migliorato non provoca un attacco di opportunità quando il personaggio si sposta nel suo quadretto al fine di attaccarlo.

Normale: Un personaggio con il talento Colpo Basso può entrare nel quadretto di un avversario adiacente per compiere un singolo attacco, e poi tornare nel proprio quadretto. L'avversario viene considerato colto alla sprovvista da questo attacco, ma il personaggio è soggetto a un attacco di opportunità.

colpo demoralizzante [guerriero, generale]

Il personaggio è particolarmente esperto nello sferrare crudeli attacchi di sorpresa, capaci di fiaccare il morale degli avversari.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +6, capacità di compiere attacchi furtivi.

Benefici: Se il personaggio colpisce con un attacco furtivo, può scegliere di rinunciare ad un numero variabile (scelto dal giocatore al momento del colpo) di dadi dei danni provocati dall'attacco per infliggere una ferita particolarmente disgustosa e terrificante. La vittima di un colpo demoralizzante diventa barcollante per un numero di round equivalente ad un terzo del numero di dadi ai quali il personaggio ha scelto di rinunciare. Ad esempio, se un personaggio è capace infliggere +6d6 dadi di danni con il suo attacco furtivo, potrebbe rinunciare a tutti i danni extra per fare barcollare la sua vittima per 2 round.

Combattimento coordinato [guerriero, generale]

Il personaggio e i suoi alleati sanno coordinare efficacemente i loro attacchi in mischia contro un singolo avversario, e sono esperti nel combattere fianco a fianco negli spazi ristretti.

Prerequisiti: Taglia Piccola, Destrezza 13 o più, bonus di attacco base +1.

Benefici: Il personaggio e i suoi alleati di taglia Piccola o inferiore che possiedono questo talento possono occupare il medesimo quadretto con lato di 1,5 metri. Un quadretto di queste dimensioni può ospitare fino a quattro creature di taglia Piccola (le creature più piccole di una categoria di taglia contano come "mezza creatura" ai fini di determinare quante possono entrare nel quadretto).

Quando attacca in mischia una creatura di taglia Media o superiore, e almeno uno dei suoi alleati dotati del talento Combattimento Coordinato può minacciare l'avversario, il personaggio ottiene un bonus morale di +1 al suo tiro per colpire. Questo bonus aumenta di +1 per ciascun alleato dotato del talento e in grado di minacciare lo stesso avversario. Il bonus morale totale concesso al tiro per colpire non può tuttavia essere superiore al bonus di Destrezza del personaggio.

Combattimento ravvicinato [guerriero, generale]

Il personaggio è diventato esperto nel resistere agli attacchi di lotta da parte delle creature che normalmente cercano di afferrare gli avversari.

Prerequisito: Bonus di attacco base +3.

Benefici: Quando il personaggio viene attaccato da una creatura dotata della capacità afferrare migliorato, può comunque compiere un attacco di opportunità, e il danno inflitto da questo attacco di opportunità (provocato dal tentativo di afferrare) si somma come bonus alla successiva prova di lottare del personaggio per evitare di essere trattenuto.

Ad esempio, un orso crudele attacca il personaggio con un artiglio. Se il personaggio non dispone di questo talento, la capacità di afferrare migliorato dell'orso crudele gli consente di iniziare immediatamente un tentativo di afferarlo, senza provocare un attacco di opportunità. Tuttavia, se il guerriero dispone del talento Combattimento Ravvicinato, può usufruire dell'attacco di opportunità ai danni dell'orso crudele. Se (ipoteticamente) infligge 8 danni, potrà aggiungere +8 (oltre al suo bonus di attacco, bonus di Forza e modificatore di taglia) alla sua prova di lottare per resistere al tentativo dell'orso crudele di afferrarlo.

Normale: Una creatura priva di questo talento non può compiere un attacco di opportunità contro un essere dotato della capacità afferrare migliorato che cerchi di trattenerlo.

Conoscenza del genio [generale]

Il personaggio ha assimilato secoli di conoscenze Calishite sulla razza dei geni.

Regione: Calimshan.

Benefici: Il personaggio sceglie un tipo di energia: acido, elettricità, freddo o fuoco. Da questo momento in poi, aggiunge +1 a tutte le CD dei tiri salvezza per qualsiasi incantesimo da stregone da lui lanciato che comprende l'uso di quella forma di energia. Questo beneficio è cumulativo con il talento Incantesimo Focalizzato, se l'incantesimo lanciato fa parte della scuola prescelta.

Speciale: Questo talento può essere acquistato più volte. Ogni volta che si prende il talento, si deve applicare a un nuovo tipo di energia.

Contrattatore infernale [generale]

Il personaggio si sente a proprio agio nel contrattare con le potenti entità dei Piani Inferiori.

Prerequisito: Esterno.

Benefici: Ogni volta che il personaggio lancia *comunione, conoscenza delle leggende, contattare altri piani* o *visione*, ottiene un bonus di +2 al suo livello dell'incantatore, perché è conosciuto dalle entità che rispondono alle sue suppliche.

Ogni volta che il personaggio lancia *alleato planare* o *legame planare*, può chiamare a sé una creatura malvagia da 2 DV in più di quanto normalmente permesso.

Qualsiasi creatura malvagia imprigionata in una trappola di *legame planare* creata dal personaggio subisce inoltre una penalità di -2 a tutti i suoi tentativi di fuggire.

Disciplina mentale duergar [generale]

Il personaggio è esperto nell'usare il potere della sua mente per sopraffare le personalità più deboli.

Prerequisito: Nano grigio.

Benefici: Il personaggio ottiene +1 alla potenza (+1 alle CD dei tiri salvezza e bonus di +1 alle prove per superare la resistenza agli incantesimi dell'avversario) degli incantesimi o delle capacità magiche di ammaliamento.

Districarsi [guerriero, generale]

Grazie agli insegnamenti di Thard Harr, il personaggio è diventato abile nell'evadere gli attacchi delle piante della giungla.

Prerequisito: Nano selvaggio.

Regioni: Chult, regione dei nani selvaggi.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Artista della Fuga e un bonus di +2 a tutte le prove contrapposte di lottare.

Dono delle lingue [generale]

Il personaggio possiede un talento naturale per l'apprendimento delle lingue straniere.

Prerequisiti: Elfo della luna, elfo del sole.

Benefici: Il punteggio di Intelligenza del personaggio viene considerato di 4 punti superiore allo scopo di determinare quanti linguaggi bonus possiede all'inizio del gioco. La scelta non è limitata ai linguaggi bonus della regione di appartenenza. Per questo personaggio, Parlare Linguaggi è sempre un'abilità di classe; inoltre, riceve un bonus di +1 a tutte le prove di Decifrare Scritture e Percepire Inganni.

Speciale: Se il personaggio sceglie questo talento dopo il 1° livello, non guadagna immediatamente altri linguaggi bonus, ma tutti gli altri effetti del talento si applicano comunque.

Drow di alto lignaggio [generale]

Il personaggio ha imparato come attingere alle capacità magiche avanzate del suo nobile lignaggio drow.

Prerequisiti: Drow, tiro salvezza base sulla Volontà +2.

Benefici: Una volta al giorno, il personaggio può usare *individuazione del bene, individuazione del magico* e *levitazione*; si tratta di capacità magiche utilizzate con un livello dell'incantatore equivalente a quello del personaggio.

Dweomer dei nani dorati [generale]

Il personaggio ha assimilato i segreti della magia dei nani dorati nel creare o potenziare le armi.

Prerequisito: Nano dorato.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +1 al suo livello dell'incantatore quando lancia un incantesimo che crea un'arma o ne potenzia una già esistente. Un incantatore di 11° livello con questo talento, per esempio, crea un potenziamento di +4 in un'arma quando lancia *arma magica superiore*, non un semplice +3. Il bonus al livello dell'incantatore concesso da questo talento permette di superare gli effetti massimi normalmente permessi ad un incantesimo.

La tradizione del dweomer dei nani dorati consiste dei seguenti incantesimi ai livelli appropriati: 1° - *arma magica, benedire un'arma, pietra magica, randello incantato*; 2° - *arma spirituale, freccia acida di Melf, lama infuocata*; 3° - *estremità affilata, freccia infuocata*; 4° - *arma magica superiore, spada sacra*; 6° - *barriera di lame, bastone dell'incantesimo*; 7° - *spada di Mordenkainen, trasforma bastone*. Anche altri incantesimi ricevono questo beneficio, a patto che abbiano un'arma come bersaglio.

Inoltre, qualsiasi arma magica costruita dal personaggio ha un costo in monete d'oro ridotto del 5%; il costo in punti esperienza rimane però invariato.

Elementalista calishita

Il personaggio è uno studente della tradizione della magia elementale Calishita, e ne padroneggia le sue misteriose conoscenze; può scegliere di specializzarsi nella magia dell'aria o in quella del fuoco.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +1 al suo livello dell'incantatore quando lancia un incantesimo della tradizione dell'Aria o del Fuoco, a seconda di quale abbia scelto come sua specializzazione quando ha selezionato questo talento. Il livello bonus dell'incantatore gli consente di eccedere i danni normalmente inferti da un incantesimo, quindi un incantatore di 11° livello della tradizione dell'Aria può lanciare un *fulmine* che infligge 11d6 danni anziché uno da 10d6. Se il personaggio è un mago, può aggiungere gratuitamente al proprio libro degli incantesimi un incantesimo della sua tradizione non appena il suo livello gli consente di lanciarlo. Ciò non esclude i due incantesimi gratuiti che il mago aggiunge al suo libro ogni volta che avanza nel proprio livello di classe.

La tradizione della magia dell'Aria consiste dei seguenti incantesimi ai livelli appropriati: 0 - *mano magica*; 1° - *stretta folgorante*; 2° - *levitazione*; 3° - *fulmine*; 4° - *grido*; 5° - *telecinesi*; 6° - *catena di fulmini*; 7° - *inversione della gravità*; 8° - *pugno serrato di Bigby*; 9° - *mano stritolatrice di Bigby*.

La tradizione della magia del Fuoco consiste dei seguenti incantesimi ai livelli appropriati: 0 - *lampo*; 1° - *mani brucianti*; 2° - *pirotecnica*; 3° - *palla di fuoco*; 4° - *muro di fuoco*; 5° - *congedo*; 6° - *controllare tempo atmosferico*; 7° - *palla di fuoco ritardata*; 8° - *nube incendiaria*; 9° - *sciame di meteore*.

Espressione truce [generale]

Gli occhi del personaggio hanno visto molte cose, e ora il suo volto mostra a chiunque che è meglio non dargli fastidio. Anche le persone dalla lingua più sciolta si mettono a balbettare in sua presenza.

Regione: Umano Damaran.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove di Intimidire e Percepire Inganni.

Evoca elementale della terra [generale]

Come molti gnomi delle profondità esperti, il personaggio ha sviluppato la capacità di evocare gli elementali della terra perché lo aiutino nel suo lavoro.

Prerequisiti: Gnomo delle profondità, 6° livello del personaggio.

Benefici: Una volta al giorno, il personaggio può evocare un elementale della terra. Se agisce da solo, può evocare solo un elementale Piccolo. Per ogni ulteriore gnomo delle profondità che utilizza questo talento in congiunzione col personaggio, è possibile evocare un elementale di taglia superiore di una categoria (consultare la sezione sugli elementali nel *Manuale dei Mostri*); ad esempio, un gruppo di quattro gnomi delle profondità con questo talento potrebbe evocare un elementale della terra Enorme, e un gruppo di sei gnomi uno ancora più grande. Utilizzare il talento in collaborazione con gli altri conta ai fini dell'uso giornaliero per ciascuno degli gnomi che fanno parte del gruppo.

Questa è una capacità magica, e si risolve come se i personaggi coinvolti lanciassero collettivamente un incantesimo *evoca mostri* del livello appropriato, con l'eccezione che possono evocare soltanto elementali della terra. A differenza dell'incantesimo, tuttavia, questa capacità non può essere usata per evocare più elementali contemporaneamente.

Fabbro runico [generale]

Il personaggio può creare delle rune capaci di sostituire le componenti materiali dei suoi incantesimi.

Prerequisito: 4 gradi in Artigianato (rune).

Benefici: Il personaggio è in grado di creare delle rune che prendono il posto delle componenti materiali tradizionali degli incantesimi che sa lanciare. Queste rune, spesso incise su talismani di pietra o stampate su piccoli dischi di metallo, costano 1 mo ciascuna e hanno una CD (rune) di 15. A differenza di una componente materiale, una runa non scompare quando l'incantesimo viene lanciato; il possesso di questo talento trasforma a tutti gli effetti una componente materiale richiesta per un incantesimo in un focus.

L'uso delle rune, inoltre, rende gli incantesimi più difficili da contrastare: gli altri incantatori che osservano il personaggio subiscono una penalità di -4 alle prove per determinare quale incantesimo sta lanciando, a meno che non possiedano a loro volta il talento Fabbro Runico.

Gli incantesimi che hanno componenti materiali costose non sono influenzati da questo talento.

Famiglio migliorato [generale]

Per la descrizione del talento Famiglio Migliorato, consultare il libro dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*, pagina 34. La

Tabella A-5: Famigli migliorati

Tipo di famiglio	Livello dell'incantatore arcano richiesto	Speciale
Lince [neutrale]†	3	Il padrone riceve un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Lucertola con sputo acido [neutrale]	3	Il padrone riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro l'acido
Osquip† [neutrale]	5	Il padrone riceve un bonus di +2 alle prove di Ascoltare e Nascondersi
Serpente volante†	3	Il padrone riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro l'acido
Zannamorte† [neutrale malvagio]*	9	-

* Gli zannamorte possono essere scelti come famigli solo se il padrone è malvagio e possiede il talento Incantesimo Focalizzato (Necromanzia).

† Questa creatura è descritta nella sezione di questa appendice dedicata ai mostri.

Tabella A-5 elenca quali tipi di famigli migliorati descritti in questo libro sono disponibili per i personaggi che scelgono questo talento.

Fiamme guaritrici [generale]

Il personaggio può estrarre energia dalle fiamme libere al fine di guarire le proprie ferite.

Prerequisiti: Tiro salvezza base sulla Volontà +3, genasi del fuoco o tanarukk.

Taglia del fuoco	Esempio	Punti ferita guariti
Piccolissima	Stoppino	1
Minuta	Torcia	1d3
Minuscola	Fuoco da campo piccolo	1d6
Piccola	Fuoco da campo grande	2d6
Media	Fucina	3d6
Grande	Falò	4d6
Enorme	Capanna o albero in fiamme	5d6
Mastodontica	Taverna in fiamme	6d6
Colossale	Locanda in fiamme	7d6

Benefici: Quando il personaggio usa la sua capacità magica *controllare le fiamme*, invece di ottenere l'effetto normale può toccare il fuoco e rigenerare un numero di punti ferita dipendente dalle sue dimensioni. Questa azione conta come un uso giornaliero di *controllare le fiamme*. Quando utilizza questo talento, il fatto di toccare le fiamme non provoca danni al personaggio, ma se questi entra nel fuoco, tocca qualcosa di più che una sua estremità o rimane in contatto con esso per più di 1 round, ne subirà i danni normali.

Gnomo delle foreste ingannatore [generale]

Il personaggio è in grado di proteggere la propria dimora boschiva con una varietà di trame e allucinazioni capaci di gettare i nemici nella confusione.

Prerequisito: Gnomo delle foreste.

Benefici: Gli incantesimi e le capacità magiche di Illusione (trama) e Illusione (allucinazione) del personaggio ricevono un bonus di +1 alla potenza (+1 alle CD dei tiri salvezza e bonus di +1 alle prove per superare la resistenza agli incantesimi dell'avversario).

Gnomo delle rocce mistificatore [generale]

Gli incantesimi di mascheramento del personaggio hanno una più alta probabilità di ingannare i sensi dei suoi avversari.

Prerequisito: Gnomo delle rocce.

Benefici: Gli incantesimi e le capacità magiche di Illusione (mascheramento) del personaggio ricevono un bonus di +1 alla potenza (+1 alle CD dei tiri salvezza e bonus di +1 alle prove per superare la resistenza agli incantesimi dell'avversario).

Guarigione debilitante [generale]

Il personaggio può sfruttare l'energia vitale di un avversario per curare le proprie ferite.

Prerequisiti: Fey'ri, *debilitazione* come capacità magica.

Benefici: Quando il personaggio usa la sua capacità di *debilitazione*, può scegliere di toccare un avversario anziché sparare un raggio, compiendo un attacco di contatto in mischia. Se il bersaglio subisce dei livelli negativi, il personaggio rigenera 5 punti ferita per ogni levello negativo subito dalla vittima di questo attacco, come se fosse stato guarito da energia positiva.

Incantatore meridionale [generale]

Gli studi magici intrapresi dal personaggio nelle terre dei Mulan gli hanno insegnato delle tecniche di lancio sconosciute al Nord, che stanno al confine tra magia arcana e divina.

Prerequisiti: Umano Mulan, capacità di lanciare incantesimi di 2° livello.

Benefici: Una volta al giorno per ogni due livelli dell'incantatore, il personaggio può lanciare un incantesimo divino come se fosse arcano, o viceversa. Ciò gli consente di aggirare le probabilità di fallimento degli incantesimi arcani dovute all'armatura, oppure di ottenere benefici aggiuntivi dagli incantesimi che funzionano diversamente per un incantatore divino anziché per uno arcano, come *arma magica* o *visione del vero*.

Gli incantesimi cambiati con questo talento hanno spesso la proprietà di confondere chi non ha mai studiato la magia Mulan; per questo, gli incantatori che non possiedono questo talento subiscono una penalità di -4 ai tentativi di dissolverli o di eseguire controincantesimi, e devono superare una prova di livello dell'incantatore (CD 11 + livello dell'incantesimo) per individuare l'incantesimo con *individuazione del magico*.

La fonte del potere dell'incantesimo rimane la stessa, né tantomeno cambia la procedura di preparazione: il personaggio sta semplicemente manipolando in maniera non convenzionale i fili del tessuto della magia, facendo in modo che l'incantesimo si comporti in modo leggermente diverso.

Incantatore primitivo [generale]

Il personaggio fa largo uso di strilli acuti, gestualità frenetica e componenti materiali aggiuntive per conferire ai suoi incantesimi un maggiore potere.

Benefici: Questo talento funziona soltanto quando il personaggio lancia un incantesimo che non abbia già delle componenti verbali, somatiche o materiali. Per ciascuna componente volontariamente aggiunta dall'incantatore, il livello effettivo dell'incantesimo viene aumentato di +1. È possibile aggiungere soltanto le componenti che non sono già presenti nell'incantesimo: per esempio, non si può aggiungere una componente somatica a un incantesimo *forma gassosa*, perché ne possiede già una; si potrebbe però aggiungerne una verbale.

La componente verbale che il personaggio aggiunge prende la forma di urla animalesche, stridii e ruggiti. Le prove di Ascoltare per accorgersi che sta lanciando un incantesimo hanno la CD ridotta di -5 (prima di essere modificata dalla distanza). Anche la componente somatica è più complessa, e richiede che entrambe le mani dell'incantatore siano libere per poter utilizzare questo talento. La componente materiale aggiuntiva che si può aggiungere con questo talento deve essere una pianta rara, trovata nella foresta con una prova riuscita di Professione (erborista) con CD 15.

Jotunbrud [generale]

Il personaggio discende dai giganti che dominavano l'impero montano di Ostoria nelle ere antiche, e possiede una statura davvero imponente.

Prerequisiti: Umano Damaran o Illuskan.

Regioni: Damara, il Nord.

Benefici: Ogni volta che il personaggio riceve un modificatore basato sulla sua taglia in un tiro contrapposto (come durante i tentativi di spingere o afferrare), viene considerato di taglia Grande, se questo va a suo vantaggio. Viene inoltre considerato Grande al fine di determinare se gli attacchi speciali di un mostro basati sulla taglia (come ingoiare o afferrare migliorato) possono influire su di lui.

Se si desidera determinare casualmente l'altezza e il peso del per-

sonaggio, la sua altezza base è 190 cm (maschio) o 180 cm (femmina), e il suo peso base è 94,5 kg (maschio) o 76,5 kg (femmina). Consultare poi la Tabella 6-6 nel *Manuale del Giocatore*.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo per un personaggio di 1° livello.

Legge del più forte [generale]

La grande forza del personaggio attira un numero maggiore di seguaci.

Prerequisiti: Forza 13 o superiore, Autorità.

Benefici: Il personaggio può sommare il suo bonus di Forza al suo punteggio di Autorità al fine di determinare il numero di seguaci che può attirare (vedi "Autorità" sulla *Guida del DUNGEON MASTER*).

Levitazione migliorata [generale]

Il personaggio ha imparato a utilizzare solo una frazione per volta della sua capacità magica *levitazione*, e questo gli permette di attivarla più volte del solito, anche se con una durata più breve.

Prerequisito: Possesso innato della capacità magica *levitazione*.

Benefici: Il personaggio può utilizzare la sua capacità magica *levitazione* in incrementi di 10 minuti per volta, anziché tutta insieme. Il numero di volte al giorno in cui può usare ora questa capacità con durata inferiore è equivalente al suo livello dell'incantatore.

Ad esempio, se il personaggio è un genasi dell'aria, normalmente possiede la capacità magica di levitare una volta al giorno come se fosse lanciata da un incantatore di 5° livello, cosa che gli permette di librarsi in aria fino a 50 minuti. Se sceglie questo talento, il personaggio potrebbe levitare cinque volte al giorno, e ogni volta la durata dell'effetto non sarebbe superiore a 10 minuti.

Se il personaggio può levitare più di una volta al giorno, deve moltiplicare il numero di volte in cui può usare *levitazione* per il suo livello dell'incantatore: il risultato rappresenta il numero totale di usi della sua capacità magica in forma accorciata. Per esempio, una creatura che potesse usare *levitazione* due volte al giorno come capacità magica al 5° livello dell'incantatore, grazie a questo talento potrebbe levitare 10 (2x5) volte al giorno, con ciascun utilizzo di durata non superiore a 10 minuti.

Linea di sangue celestiale [generale]

Qualcuna delle capacità celestiali latenti nel personaggio si è manifestata.

Prerequisiti: Aasimar, tiri salvezza base su Tempra, Riflessi, e Volontà +1.

Benefici: Il personaggio guadagna la capacità di usare *protezione dal male* tre volte al giorno e *benedizione* una volta al giorno; si tratta di capacità magiche utilizzate con un livello dell'incantatore equivalente a quello del personaggio.

Linea di sangue elementale [generale]

Il personaggio ha acquisito qualche aspetto del tipo di elemento infuso nella sua carne.

Prerequisiti: Tiro salvezza base sulla Tempra +4, genasi (acqua, aria, fuoco, terra).

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro veleno, sonno, paralisi o stordimento. Inoltre, ha il 25% di probabilità di trasformare in un colpo normale qualsiasi colpo critico o attacco furtivo contro di lui (come se indossasse un'armatura con *fortificazione* leggera). Se indossa un'armatura con *fortificazione* (o un oggetto simile, oppure possiede una capacità con un effetto affine), si usa l'oggetto o la capacità con le migliori probabilità di riuscita.

Linea di sangue immonda [generale]

Alcune delle capacità latenti del personaggio, ereditate da un antenato immondo insolitamente potente, si sono risvegliate.

Prerequisiti: Fey'ri, tanarukk, tiefling, tiri salvezza base su Tempra, Riflessi e Volontà +1.

Benefici: Il personaggio ottiene la capacità di lanciare *protezione dal bene* tre volte al giorno e *anatema* una volta al giorno; si tratta di capacità magiche utilizzate con un livello dell'incantatore equivalente a quello del personaggio.

Linguista mistico [generale]

Il personaggio possiede una profonda comprensione di come le parole stesse abbiano una sorta di magia speciale, nonché una padronanza della segreta sintassi del potere.

Prerequisiti: Umano Illuskan, capacità di lanciare incantesimi divini.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +1 al suo livello dell'incantatore quando lancia un incantesimo divino della lista sottoindicata.

La tradizione magica del linguista mistico consiste dei seguenti incantesimi ai livelli appropriati: 0 - *lettura del magico*; 1° - *comando, comprensione dei linguaggi*; 2° - *parlare con gli animali, vento sussurrante*; 3° - *glifo di interdizione, parlare con i morti, parlare con i vegetali, rune esplosive, scagliare maledizione*; 4° - *congedo, grido, inviare, linguaggi*; 5° - *comando superiore, espiazione, santificare*; 6° - *glifo di interdizione superiore, parola del ritiro*; 7° - *blasfemia, dettame, parola del caos, parola del potere (stordire)*; 8° - *parola del potere (accecare), simbolo*; 9° - *parola del potere (uccidere)*.

Luce in luce diurna [generale]

La capacità innata del personaggio di creare luce è più potente del normale.

Prerequisito: Possesso di *luce* come capacità magica.

Benefici: Se il personaggio possiede questo talento e usa la sua capacità magica per creare *luce*, al suo posto può creare *luce diurna*. Tutte le altre caratteristiche di questa capacità (livello dell'incantatore, possibilità di contrastare incantesimi ed effetti di oscurità) rimangono invariate, come se il personaggio avesse creato *luce*. Il personaggio può usare la sua capacità due volte in più al giorno, quindi se normalmente può usare *luce* o *luce diurna* come capacità magica 1 volta al giorno, con questo talento potrà usarla 3 volte al giorno.

Ad esempio, se il personaggio fosse un aasimar, potrebbe creare tre volte al giorno *luce* oppure *luce diurna* come capacità magica, come se si trattasse di un incantesimo lanciato da uno stregone di livello pari al suo.

Maestro di finzioni svirfneblin [generale]

Il tempo che il personaggio ha trascorso sottoterra lo ha reso acutamente consapevole delle differenze anche minime nei suoni e nelle visioni nelle grotte che non hanno mai visto la luce del sole. Di conseguenza, le sue illusioni sono estremamente ben congegnate, e ultrarealistiche.

Prerequisito: Gnomo delle profondità.

Benefici: Gli incantesimi e le capacità magiche di Illusione (finzione) del personaggio ricevono un bonus di +1 alla potenza (+1 alle CD dei tiri salvezza e bonus di +1 alle prove per superare la resistenza agli incantesimi dell'avversario).

Mago itinerante hin [generale]

Il personaggio possiede un'affinità speciale per gli incantesimi che lo trasportano da un luogo all'altro.

Prerequisito: Halfling piedilesti.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +1 al suo livello dell'incantatore quando lancia un incantesimo che lo aiuta a viaggiare. Se il personaggio è un mago, può aggiungere gratuitamente al proprio libro degli incantesimi un incantesimo della sua tradizione non appena il suo livello gli consente di lanciarlo. Ciò non esclude i due incantesimi gratuiti che il mago aggiunge al suo libro ogni volta che avanza nel proprio livello di classe.

La tradizione del mago itinerante hin consiste dei seguenti incantesimi ai livelli appropriati: 0 - *aprire/chiudere*; 1° - *cavalcatura, ritirata rapida*; 2° - *vigore*; 3° - *destriero fantomatico, respirare sott'acqua, volare*; 4° - *camminare nell'aria, libertà di movimento*; 5° - *spostamento planare, transizione eterea, teletrasporto*; 6° - *camminare nel vento, parola del ritiro, scopri il percorso, trasporto vegetale*; 7° - *camminare nelle ombre, rifugio, teletrasporto senza errore*; 8° - *forma eterea*; 9° - *cerchio di teletrasporto, portale.*

Mente di ferro [generale]

Il personaggio discende dai duergar che riuscirono a liberarsi dal giogo della schiavitù degli illithid. Il sangue di queste antiche creature resistenti ai poteri psionici scorre potente nelle vene di questo nano.

Prerequisiti: Saggezza 13 o più, nano grigio.

Regione: Regione dei nani grigi

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti dei poteri psionici, come quelli utilizzati dai mind flayer o dagli yuan-ti, e ottiene anche un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà.

Metallurgia [generale]

Il personaggio è esperto nelle arti della metallurgia, ed è capace di creare leghe metalliche sia in base al loro aspetto che alle loro proprietà.

Regione: Regione dei nani dorati.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +3 a tutte le prove di Artigianato (fabbro, costruire armi e costruire armature).

Missionario chondathan [generale]

L'addestramento del personaggio ha posto l'enfasi sugli incantesimi che lo aiutano a diffondere il verbo della sua fede.

Prerequisiti: Umano Chondathan, capacità di lanciare incantesimi divini.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +1 al suo livello dell'incantatore quando lancia un incantesimo divino della lista sottoindicata, che aumenta a +2 nel caso che stia cercando attivamente di fare proseliti tra un pubblico ragionevolmente ricettivo (cioè con un atteggiamento indifferente o migliore).

La tradizione magica del missionario Chondathan consiste dei seguenti incantesimi ai livelli appropriati: 0 - *purificare cibo e bevande*; 1° - *benedizione, santuario*; 2° - *calmare emozioni, consacrare, estasiare*; 3° - *preghiera, rimuovi malattia*; 4° - *linguaggi, rivela bugie*; 5° - *espiazione, santificare*; 6° - *banchetto degli eroi*; 7° - *resurrezione*; 8° - *guarigione di massa*; 9° - *miracolo.*

Nano degli scudi protettore

Il personaggio è uno studente delle magie protettive dei nani degli scudi, apprese ad un alto costo durante secoli di guerre e vagabondaggi.

Prerequisito: Nano degli scudi.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +1 al suo livello dell'incantatore quando lancia un incantesimo che crea o potenzia uno scudo o un'armatura.

La tradizione dei nani degli scudi protettori consiste dei seguenti incantesimi ai livelli appropriati: 1° - *armatura magica, scudo, scudo entropico, scudo della fede*; 2° - *scudo su altri*; 3° - *veste magica*; 4° - *scudo di fuoco*; 6° - *corpo di pietra*; 8° - *corpo di ferro, scudo della legge.* Anche altri incantesimi ricevono questo beneficio, a patto che abbiano uno scudo o un'armatura come bersaglio.

Inoltre, qualsiasi scudo o armatura magica costruiti dal personaggio hanno un costo in monete d'oro ridotto del 5%; il costo in punti esperienza rimane però invariato.

Nuotare rapido [generale]

Il personaggio è una cosa sola con l'acqua.

Prerequisiti: Tiro salvezza base sulla Tempra +2, velocità innata di nuoto.

Benefici: La velocità di nuoto del personaggio aumenta di 6 metri.

Normale: Un genasi dell'acqua possiede normalmente una velocità di nuoto di 9 metri; un elfo acquatico, invece, di 12 metri.

Occhi dei drow [generale]

Il personaggio ha allenato i propri occhi a vedere nel buio come i suoi antenati drow di sangue puro.

Prerequisito: Mezzo-drow.

Benefici: Il personaggio ottiene la capacità scurovisione fino a 36 metri.

Normale: Normalmente, un mezzo-drow possiede la scurovisione fino a 18 metri.

Occhi di luce [generale]

Il personaggio è in grado di concentrare il potere sacro dentro di sé per creare un raggio distruttivo di energia luminosa.

Prerequisiti: Aasimar, Linea di Sangue Celestiale.

Benefici: Il personaggio acquisisce la capacità magica di sparare dagli occhi un raggio di *luce incandescente* una volta al giorno. Il livello dell'incantatore per questa capacità è equivalente al livello di classe del personaggio. Usare questa capacità conta ai fini dell'uso giornaliero di *luce* (o di *luce diurna*, se il personaggio possiede anche il talento Luce in Luce Diurna).

Offensiva temeraria [guerriero, generale]

Il personaggio abbassa la guardia e ignora ogni precauzione al fine di sferrare un attacco decisivo.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Attacco Poderoso.

Benefici: Nel corso della sua azione, prima di eseguire i tiri di attacco, per quel round il personaggio può scegliere di accettare una penalità di -4 alla sua Classe Armatura in cambio di un bonus di competenza di +2 a tutti gli attacchi in mischia. La penalità alla CA e i bonus agli attacchi in mischia si applicano fino alla sua azione successiva. Offensiva Temeraria non può essere usato per effettuare attacchi a distanza.

Ottenebramento [generale]

L'innata capacità del personaggio di creare l'oscurità è più potente del normale.

Prerequisito: Capacità di creare oscurità come capacità razziale.

Benefici: Le tenebre che il personaggio può creare con la sua capacità razziale sono considerate *oscurità profonda* per quanto riguarda i

tentativi di controincantesimo o di contrastarle con magie come *luce diurna*. Ogni altro effetto (durata, area coperta dall'oscurità e così via) è equivalente a quelli dell'incantesimo *oscurità*. Il personaggio può usare la sua capacità di creare oscurità due volte in più al giorno, quindi se normalmente può utilizzare *oscurità* come capacità magica 1 volta al giorno, con questo talento potrà usarla 3 volte al giorno.

portatore di luce [generale]

Il personaggio è in grado di incanalare energia positiva nei propri incantesimi, che brillano così di potere sacro.

Prerequisiti: Umano Damaran, capacità di lanciare incantesimi divini, capacità di scacciare non morti.

Benefici: Ogni volta che il personaggio lancia un incantesimo, può spendere tre dei suoi tentativi giornalieri di scacciare i non morti per infondere l'incantesimo di energia positiva. In ciascun round in cui fa questo, il personaggio ottiene un bonus di +2 alla potenza dell'incantesimo (+2 alle CD dei tiri salvezza e bonus di +2 alle prove per superare la resistenza agli incantesimi dell'avversario). L'infusione di un incantesimo con l'energia positiva è un'azione di round completo, che non provoca attacchi di opportunità. Se il personaggio non lancia un incantesimo immediatamente dopo aver speso uno o più round a infonderlo di energia positiva, i tentativi di scacciare che ha speso a questo scopo sono considerati già utilizzati per quel giorno.

pugno attraversapietra [guerriero, generale]

Il personaggio è addestrato in uno stile di combattimento senz'armi che sfrutta al meglio la sua capacità di attraversare i minerali come se fossero aria.

Prerequisiti: Colpo Senz'Armi Migliorato, urdunnir.

Regione: Regione degli urdunnir.

Benefici: Alterando la struttura elementale dei suoi pugni in modo da colpire passando attraverso l'armatura di una creatura, il personaggio può ignorare un bonus di armatura fino a +4 su corazze e scudi di metallo o pietra (l'armatura non viene danneggiata in alcun modo da questo attacco). Questa capacità non può essere utilizzata contro le creature del sottotipo della terra, e utilizzarla è considerata un'azione gratuita.

Speciale: Un personaggio non può scegliere questo talento più di due volte, ma i benefici sono cumulativi.

pugno a martello [guerriero, generale]

Il personaggio è addestrato in uno stile di combattimento senz'armi che enfatizza un colpo a due mani.

Prerequisiti: Forza 13 o più, Colpo Senz'Armi Migliorato, nano.

Benefici: Il personaggio può aggiungere una volta e mezzo il suo bonus di forza ai danni che infligge quando colpisce con un attacco senz'armi. Questi danni aggiuntivi non si applicano se il personaggio lancia una scarica di pugni o se regge in mano qualsiasi cosa: per compiere questo attacco senz'armi si devono usare entrambe le mani nude.

Un ogre scopre a sue spese il pugno a martello

resistenza all'energia migliorata [generale]

Il personaggio sceglie una forma di energia nei confronti della quale possiede una resistenza naturale (o conferita da un incantesimo o un oggetto). La sua resistenza innata a questa forma di energia è più efficace del normale.

Prerequisiti: Resistenza naturale a una forma di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco, sonora).

Benefici: La resistenza del personaggio al tipo di energia scelto aumenta di 5 punti. Ad esempio, se il personaggio è un aasimar, normalmente possiede resistenza 5 all'acido, al freddo e all'elettricità; se sceglie questo talento, può portare una di queste resistenze a un valore di 10. Le altre due rimangono al livello normale.

Speciale: Questo talento può essere acquistato più volte, ma i suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si prende il talento, si deve applicare a un diverso tipo di energia nei confronti del quale il personaggio possiede una resistenza naturale.

resistenza alle epidemie [generale]

Il personaggio discende dalla manciata di guerrieri che combatterono sui campi di Nun e sopravvissero alla Guerra Pestilenziale del Chondath nel 902 CV.

Prerequisito: Umano Chondathan.

Regione: Golfo di Vilhon.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le malattie o gli effetti degli incantesimi che producono malattie. Questo bonus si applica sia ai tiri salvezza per resistere ai danni alle caratteristiche provocati dalle malattie, sia ai tiri salvezza contro l'esposizione iniziale ad esse.

Illustrazione di Vince Locke

respiro collegato [generale]

Il personaggio è in grado di permettere a una persona vicina a lui di respirare sott'acqua.

Prerequisiti: Tiro salvezza base sulla Volontà +2, elfo acquatico o genasi dell'acqua.

Benefici: Come azione gratuita nel suo turno, il personaggio può designare una creatura che si trovi entro 1,5 metri da lui e conferirle la medesima capacità di respirare sott'acqua di cui gode egli stesso. Questa capacità soprannaturale si rinnova automaticamente per quella creatura fino a che il personaggio non decide di interromperla o di trasferirla a qualcun altro. Se la creatura si allontana più di 1,5 metri o se il personaggio muore, il potere si interrompe immediatamente, e se si trova ancora sott'acqua la creatura comincia ad annegare. Questo potere non ostacola la normale capacità della creatura di respirare l'aria, né modifica la sua capacità (o incapacità) di nuotare.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Ogni volta che il personaggio sceglie questo talento, può influenzare una creatura in più. Tutte le creature che beneficiano di questo potere dovranno però rimanere entro 1,5 metri di distanza dal personaggio (non l'una dall'altra). Se una delle creature esce dal raggio di azione di questa capacità, le altre non subiscono effetti negativi, a patto che mantengano la corretta distanza dal personaggio.

Retrocognizione [generale]

Nelle vene del personaggio scorre una traccia della Vista, un dono tanto inaffidabile e difficile da comandare come i sogni, che gli permette di percepire echi e impressioni del passato, sia meravigliosi che terribili.

Prerequisito: Umano Rashemi (inclusi i Gur).

Regioni: Rashemen, Thay.

Benefici: Come azione di round completo, il personaggio può cercare di invocare una visione del passato collegata all'area in cui si trova. Per invocare la visione deve superare una prova di Saggezza (CD 10), e non può eseguire più di tre tentativi al giorno. Una visione evocata con successo permette di aumentare la conoscenza storica del personaggio, concedendogli per il minuto successivo un bonus di +4 a tutte le prove di Conoscenze (storia) e di conoscenze bardiche. Questo talento conferisce però le conoscenze bardiche solo ai personaggi che già possiedono questa capacità.

Sangue degli Azer [generale]

Il personaggio discende dai nani degli scudi del Clan Azerkyn, che un tempo regnavano sul Regno Adamantino di Xothaerin, al di sotto dell'Amn occidentale. Il sangue degli azer scorre potente nelle vene di questo nano.

Prerequisito: Nano degli scudi.

Regioni: Amn, regione dei nani degli scudi.

Benefici: Il nano ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti del fuoco; inoltre, riceve un bonus di +1 alle prove di Artigianato (fabbro, costruire armi e costruire armature).

Sangue di pietra [generale]

Il sangue del personaggio è denso come la lava che si va raffreddando, ed è difficile che egli muoia dopo essere crollato per le ferite subite.

Prerequisiti: Costituzione 13 o più, urdunnir.

Regione: Regione degli urdunnir.

Benefici: Quando il personaggio è morente (da -1 a -9 punti ferita) ha una probabilità del 50% per round di stabilizzare le proprie condizioni e interrompere l'emorragia fatale.

Normale: Normalmente, un personaggio morente ha solo una probabilità del 10% di diventare stabile.

Sangue dei signori della guerra [generale]

Il personaggio è in grado di influenzare un gran numero di orchi.

Prerequisiti: Orco, punteggio base di Autorità 10+.

Benefici: Il personaggio è visto come un re tra i re, e un capo naturale della razza orchesca; ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia e Intimidire allo scopo di influenzare gli orchi. Inoltre, fintantochè il personaggio guida i suoi seguaci restando visibile, essi ricevono un bonus di morale +1 a tutti i loro tiri di attacco e ai tiri salvezza sulla Volontà.

Scivolare nella pietra [generale]

Il personaggio ha affinato a tal punto la sua connessione con la pietra da potervisi immergere per un breve periodo di tempo.

Prerequisiti: Tiro salvezza base sulla Tempra +4, genasi della terra.

Benefici: Invece di usare la sua capacità magica *passare senza tracce*, il personaggio può *fondersi nella pietra* come se fosse un druido di 5° livello. Quest'azione conta ai fini dell'uso giornaliero di *passare senza tracce*.

Scolpire pietra [generale]

Il personaggio possiede una connessione profonda e duratura con la terra e la pietra.

Prerequisiti: Abilità Artigianato (lavori in muratura), esperto minatore.

Regioni: Regioni dei nani dorati, dei nani degli scudi, dei nani grigi e degli urdunnir.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Artigianato (lavori in muratura), e un bonus di +2 alle prove relative alla capacità esperto minatore (descritta nel paragrafo "Nani" sul *Manuale del Giocatore*).

Scudo d'ombra [generale]

Gli antenati del personaggio hanno combattuto a lungo contro l'influenza insidiosa della magia delle ombre, e alcuni dei loro discendenti (incluso il personaggio) hanno sviluppato una resistenza superiore ai suoi effetti.

Prerequisiti: Umano Talfir o Tethyrian di qualsiasi regione.

Regione: Terre Centrali Occidentali.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche con il descrittore dell'ombra. Inoltre, riceve un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche che traggono il loro potere dalla magia della Trama d'Ombra. Questi benefici sono cumulativi fra loro.

Smaliziato [generale]

Il personaggio possiede un grado non comune di buon senso e di scetticismo, e ha un dono naturale per distinguere la verità dalle menzogne.

Prerequisito: Saggezza 13 o più.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Percepire Inganni e Raccogliere Informazioni.

Spirito ancestrale [generale]

Il personaggio possiede una connessione allo spirito di uno degli antenati del clan scomparsi da lungo tempo, che nel momento del bisogno bisbiglia nella sua mente antiche parole di saggezza.

Prerequisiti: Umano Illuskan, divinità patrona Uthgar.

Regioni: Grande Ghiacciaio, il Nord.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Guarire e Conoscenze (storia).

Storia orale [generale]

Il personaggio è ben versato nell'arte della narrazione e nella storia orale della sua cultura.

Regioni: Isole Moonshae, il Nord, regioni dei nani artici, dei nani dorati e dei nani degli scudi.

Benefici: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Conoscenze (storia) e Intrattenere.

Tatuaggio magico [creazione oggetto]

Il personaggio è in grado di creare dei tatuaggi capaci di contenere incantesimi.

Prerequisiti: Abilità Artigianato (calligrafia) o Artigianato (pittura), incantatore di 3° livello.

Benefici: Il personaggio può creare tatuaggi magici ad uso singolo. È possibile creare un tatuaggio a partire da qualsiasi incantesimo di 3° livello o inferiore che abbia come bersaglio una o più creature. Per

creare un tatuaggio occorre 1 ora, e deve essere disegnato su un soggetto dotato di un corpo fisico. Quando il personaggio crea un tatuaggio, deve innanzi tutto scegliere il livello dell'incantatore, che deve essere sufficiente per lanciare l'incantesimo e non superiore al livello del personaggio. Il prezzo base di un tatuaggio è il suo livello dell'incantesimo x il suo livello dell'incantatore x 50 mo. Per creare un tatuaggio, il personaggio deve inoltre spendere il 25% di questo prezzo base in PE, e fare uso di materiali grezzi che costano la metà del prezzo base.

Quando crea un tatuaggio, il personaggio deve fare le scelte che normalmente farebbe nel lanciare quell'incantesimo; il portatore del tatuaggio è l'unico che può attivarlo, ed è inoltre sempre il bersaglio dell'incantesimo. Per attivare l'incantesimo, la creatura deve toccare il tatuaggio con una mano (che non deve essere per forza vuota). L'attivazione di un tatuaggio è un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità.

Qualsiasi tatuaggio che contiene un incantesimo che abbia una componente materiale costosa o un costo in PE avrà naturalmente un costo proporzionato. Oltre ai costi derivati dalla formula del prezzo base, il personaggio deve anche spendere la componente materiale o pagare il prezzo in PE al momento della creazione del tatuaggio.

Normalmente, un tatuaggio magico occupa lo spazio riservato a un oggetto magico sul corpo della creatura. Per esempio, se la creatura possiede un tatuaggio magico su una mano non può ottenere il beneficio di un guanto magico indossato sulla stessa. Allo stesso modo, una creatura con un tatuaggio magico sulla schiena non può godere dei benefici di un mantello o di una cappa magica. A tutti gli effetti, il tatuaggio viene sempre considerato il primo oggetto "indossato" su quella parte del corpo, negando gli effetti di tutti gli altri oggetti. Si può comunque creare un tatuaggio che non occupi uno spazio riservato a un oggetto magico, ma il suo prezzo base è il doppio del normale.

Un tatuaggio magico può essere cancellato con un incantesimo *cancellare*, come se si trattasse di scrittura magica; il fallimento del tentativo di cancellazione non provoca l'attivazione del tatuaggio. Quando un tatuaggio è stato attivato, il disegno scompare dalla pelle del portatore.

Sfera del martello

Tatuaggio sacro [Generale]

Il personaggio è stato toccato spiritualmente da uno dei re-dei degli Antichi Imperi, e ne reca il sigillo sulla pelle nella forma di un tatuaggio che rappresenta un simbolo sacro.

Prerequisito: Divinità patrona del pantheon Mulhorandi o Untheric.

Benefici: Il personaggio aggiunge +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi da lui lanciati in un'area consacrata/sconsacrata o sacra/sacrilega alla sua divinità. Quando lancia i suoi incantesimi in uno di questi luoghi, riceve inoltre un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi dell'avversario.

Speciale: Non si possono avere entrambi i talenti Tatuaggio Sacro e Tatuaggio Magico.

Teocrate [Generale]

Il personaggio possiede il tocco delicato necessario per mantenere il favore della sua divinità patrona, nonché l'abilità politica necessaria per sopravvivere nelle trincee della guerra burocratica comune nelle terre dominate dagli agenti del pantheon Mulhorandi.

Prerequisito: Divinità patrona del pantheon Mulhorandi.

Regioni: Mulhorand, Unther.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Conoscenze (religioni) e Diplomazia.

Terricolo [Generale]

Il personaggio può sopravvivere fuori dall'acqua per un periodo di tempo più lungo di quanto normalmente permesso ai membri della sua razza.

Prerequisito: Elfo acquatico.

Benefici: Il personaggio può sopravvivere fuori dall'acqua per un periodo di 3 ore per ogni punto della sua Costituzione. Trascorso questo periodo, deve superare ogni ora un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 per ogni tiro eseguito precedentemente) oppure cominciare a soffocare.

Normale: Gli elfi acquatici possono sopravvivere fuori dall'acqua per un periodo di un'ora per ogni punto di Costituzione; trascorso questo tempo, cominciano a soffocare (vedi "Annegamento" sulla *Guida del Dungeon Master*).

Vigore della giungla [Generale]

Il personaggio si è ben adattato alle malsane giungle del Faerûn sud-occidentale.

Regioni: Chult, Tashalar (solo le giungle di Mhair e le Giungle Nere), regione dei nani selvaggi.

Benefici: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Sopravvivenza, e un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro le malattie.

Volare migliorato [Generale]

Quando vola, il personaggio gode di una manovrabilità migliore del normale.

Prerequisito: Capacità di volare (naturale, magica o tramite metamorfosi).

Benefici: La classe di manovrabilità del personaggio migliora di un grado quando si alza in volo. Per esempio, se normalmente la sua classe di manovrabilità è scarsa, diventa normale.

Oggetti magici

I popoli di Faerûn hanno sviluppato molti oggetti magici speciali per soddisfare le loro necessità razziali o ecologiche, e alcuni di essi si sono diffusi anche in altre culture, o potrebbero giacere in qualche tesoro dimenticato.

Capacità speciali delle armature

Le seguenti capacità speciali delle armature sono disponibili in aggiunta a quelle elencate nella *Guida del Dungeon Master*.

Raffreddata: Questa armatura di metallo sembra sempre fredda al tatto, indipendentemente dalle condizioni ambientali, e chi la indossa ottiene la capacità resistenza al fuoco 5. Al costo di un ulteriore potenziamento di +1 dell'armatura, questa capacità può essere trasformata nella capacità *resistenza al fuoco* descritta nella *Guida del Dungeon Master*.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *contrastare elementi; Prezzo di mercato:* Bonus +1.

Riscaldata: Questa armatura di metallo sembra sempre calda al tatto, indipendentemente dalle condizioni ambientali, e chi la indossa ottiene la capacità resistenza al freddo 5. Al costo di un ulteriore potenziamento di +1 dell'armatura, questa capacità può essere trasformata nella capacità *resistenza al freddo* descritta nella *Guida del Dungeon Master*.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *contrastare elementi; Prezzo di mercato:* Bonus +1.

Armature magiche specifiche

In alcune regioni di Faerûn, alcuni tipi di armature magiche vengono create con maggiore frequenza di altre.

Armatura ruggente di Ammarindar: Si tratta di dodici *corazze di piastre+2*, decorate con rune elfiche d'argento e recanti l'incisione della testa di un orso o un drago sul dorso. Qualsiasi freccia, quadrello, proiettile da fionda o altra arma da lancio non magica che colpisca il portatore per 10 o meno danni viene respinta automaticamente dall'armatura e si dirige infallibilmente contro la creatura che l'ha scagliata (il tiro per i danni viene eseguito nuovamente contro l'attaccante, e il portatore dell'armatura non subisce alcun danno dall'attacco). Inoltre, poiché la testa dell'orso o del drago incisa sul dorso ruggisce quando un pericolo si avvicina da dietro, il portatore ottiene la capacità schivare prodigioso come un ladro di 6° livello (mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista o colpito da un attacco invisibile, e non può essere attaccato sui fianchi tranne che da un ladro di almeno 10° livello). Si ritiene che tutte e dodici queste corazze siano in mano ai tanarukk di Hellgate Keep, che le hanno saccheggiate dagli arsenali di Ammarindar.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *protezione dalle frecce, visione del vero; Prezzo di mercato:* 49.350 mo; *Costo di creazione:* 24.850 mo + 1.960 PE.

Cotta di maglia Calishita

Cotta di maglia Calishita: Questa *cotta di maglia raffreddata+1* è assai ricercata lungo le coste del Mare Scintillante, specialmente nelle vicinanze del Deserto di Calim, dove le temperature estreme impediscono letteralmente a chiunque di indossare quasi tutte le armature normali.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *contrastare elementi; Prezzo di mercato:* 3.840 mo; *Costo di creazione:* 2.070 mo + 166 PE.

Scorza della terra: Questa *armatura dendritica+1* è realizzata dai nani urdunnir, che possono semplicemente usare la loro capacità di attraversare la pietra per entrare e uscire dalla corazza di cristallo ogni volta che ne hanno bisogno. Gli altri personaggi devono invece superare una prova di Forza (CD 22) per togliersi l'armatura rompendola. Tuttavia, se anche solo una parte della *scorza della terra* sopravvive ai danni, ricrescerà completamente nel giro di 8 ore.

Lama del corno

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche; *Prezzo di mercato:* 3.150 mo; *Costo di creazione:* 2.650 mo + 40 PE.

Capacità speciali delle armi

Le seguenti capacità speciali delle armi sono disponibili in aggiunta a quelle elencate nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Berserker: Le armi berserker sono particolarmente apprezzate dai barbari e dalle altre creature che possono entrare in uno stato di ira combattiva. Quando il portatore è in preda all'ira barbarica, il bonus di potenziamento dell'arma aumenta di +2.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *emozione* o *potere divino; Prezzo di mercato:* Bonus +1.

Colpo sicuro: Un'arma dotata della capacità colpo sicuro ferisce le creature che possiedono riduzione del danno come se avesse un bonus di potenziamento di +5. Archi, balestre e fionde non possono avere la capacità colpo sicuro.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *arma magica superiore; Prezzo di mercato:* Bonus +1.

Lama del corno: Questa capacità speciale fu sviluppata dagli gnomi e dagli halfling per consentire loro di usare armi di dimensioni maggiori del normale. Nelle mani di un halfling o di uno gnomo, una *lama del corno* viene considerata di una categoria di taglia inferiore di quanto è in realtà, ai fini di determinare se l'arma è leggera, a una mano, a due mani o troppo grande per essere usata (vedi Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*). Per esempio, una spada lunga Media è normalmente un'arma a due mani per una creatura di taglia Piccola, ma se fosse una *spada lunga lama del corno* verrebbe considerata come un'arma Piccola quando impugnata da uno gnomo o da un halfling, che potrebbero quindi usarla con una mano sola. L'arma avrebbe invece caratteristiche ordinarie per qualsiasi altra creatura che non sia uno gnomo o un halfling.

La maggior parte delle lame del corno sono spade corte o lunghe con la lama ricurva, anche se in rari casi questa capacità speciale viene infusa anche in alcune lance. Le prime lame del corno vennero realizzate a partire da vere corna di animale, e ancora oggi molte di esse vengono decorate con pezzetti di corno o modellate in forme che ricordano le corna.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *restringere oggetto; Prezzo di mercato:* Bonus +1.

Armi magiche specifiche

Le armi speciali elencate di seguito vengono normalmente create con le precise capacità indicate nella descrizione.

Ascia degli scorridori del mare: Questa *ascia grande+2* di manifattura Illuskan concede al portatore la capacità di galleggiare sulla superficie dell'acqua, non importa quale sia il suo peso. Inoltre, chi la brandisce può lanciare l'urlo di guerra inciso sul manico, e conferire per un round a tutti gli alleati che si trovano entro 4,5 metri da lui un bonus morale di +2 ai tiri salvezza e ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e abilità e ai tiri di danno per le armi. Pronunciando la parola di comando incisa sulla lama stessa, il portatore può infine costringere tutti gli avversari che si trovano entro 4,5 metri da lui a superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) oppure darsi alla fuga, con le stesse modalità di un incantesimo *emozione* (*paura*) lanciato da un incantatore di 7° livello. Sia l'urlo di guerra che la parola di comando possono essere usati una volta al giorno.

Prezzo di mercato: 13.920 mo; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *emozione; Costo di creazione:* 7.120 mo + 544 PE.

Ascia squartanemici: Costruita dai nani degli scudi del Nord, l'*ascia squartanemici* è un'*ascia da battaglia affilata+1* con il manico di acciaio (durezza 10, 25 pf).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *estremità affilata,* nano degli scudi; *Prezzo di mercato:* 7.480 mo; *Costo di creazione:* 3.895 mo + 287 PE.

Frangipietra: Questa *ascia grande+2* ha una lama tranciante leggermente curva su un lato della testa e una lunga punta a scalpello sul lato opposto. L'arma è progettata specificamente per i nani, tenendo conto della loro taglia, forza, struttura fisica e legami magici con la pietra. Nelle mani di un nano, una *frangipietra* acquisisce la capacità speciali *anatema dei costrutti* (contro qualsiasi costrutto, purchè composto principalmente di pietra, terra o metallo) e *anatema degli elementali della terra.*

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I,* il creatore deve essere un nano; *Prezzo di mercato:* 50.320 mo; *Costo di creazione:* 25.320 mo + 2.000 PE.

Freccia kerrenderit: Costruita dai nani artici, questa *freccia+1* è realizzata con i rari cristalli di ghiaccio che si trovano nel Grande Ghiacciaio. Le *frecce kerrenderit* hanno la capacità speciale di ferimento (descritta nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Inoltre, esse hanno un incremento di gittata di 7,5 metri più lungo rispetto alle frecce normali. Se una freccia kerrenderit viene esposta per più di un'ora a una temperatura superiore a 28°C, la cuspide di cristallo si scioglie e la freccia diventa inutilizzabile.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *gelare il metallo,* il creatore deve avere accesso alle caverne ghiacciate dei nani artici; *Prezzo di mercato:* 350 mo; *Costo di creazione:* 172 mo + 14 PE.

Spilla dell'occhio di gatto

Guanti da battaglia ardenti: Creati dagli immondi di Hellgate Keep per i loro servi tanarukk, questi *guanti da battaglia infuocati+1* non sono in realtà in fiamme, ma costantemente roventi al tatto, e infliggono danni da fuoco ogni volta che il portatore colpisce un avversario. Le armi infliggono inoltre i loro danni da fuoco quando il portatore sta afferrando l'avversario, in aggiunta ai normali danni della lotta. I guanti sono abbastanza caldi da appiccare il fuoco agli oggetti infiammabili con la stessa facilità di una fiamma libera. Il calore emanato costantemente da queste armi implica inoltre che chiunque li indossi subisce 1d6 danni da fuoco per round, rendendoli armi poco adatte per chiunque non possieda la capacità di resistere al fuoco. I *guanti da battaglia ardenti* sono armi create singolarmente: un tanarukk che ne possiede due è considerato un individuo molto ricco e potente.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *colpo infuocato, lama infuocata; Prezzo di mercato:* 8.310 mo; *Costo di creazione:* 4.320 mo + 320 PE.

Lancia dell'impalamento: Questa *lancia corta del ferimento+1* è letale per nani ed elfi. Se la lancia colpisce un elfo o un nano, la vittima deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19) o rimanere impalato dall'arma (ciò viene considerato un attacco extra da parte della lancia, che colpisce automaticamente ma non può infliggere un colpo critico).

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *potere divino; Prezzo di mercato:* 32.301 mo; *Costo di creazione:* 16.301 mo + 640 PE.

Scimitarra dello scirocco: Abbellita da un pomo scolpito a forma di testa di falco del deserto, quest'arma elegante e aggraziata è una *scimitarra affilata+1,* che inoltre raddoppia la velocità di qualsiasi cavallo o creatura equina sulla quale viaggia il possessore, con lo stesso effetto dei *ferri della velocità.*

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *estremità affilata, velocità,* il creatore dev'essere di etnia Calishita; *Prezzo di mercato:* 9.530 mo; *Costo di creazione:* 4.922 mo + 367 PE.

Spada a due lame cacciatrice d'immondi: Questa spada a due lame ha una lama che sfrigola di scintille verdi e l'altra delineata da una luminescenza rosso cupa. Gli esterni malvagi temono la lama verde della spada, ma se questa è brandita da un combattente esperto dovrebbero avere ancora più paura della lama rossa.

La lama verde è un'arma del *colpo sicuro+1,* che costringe qualsiasi creatura extraplanare malvagia colpita a superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o subire un effetto di *congedo,* come per l'omonimo incantesimo lanciato da un incantatore di 8° livello. Questo effetto si verifica tre volte al giorno.

La lama rossa è anch'essa un'arma del *colpo sicuro+1,* ma le creature extraplanari malvagie che colpisce perdono per 8 minuti la capacità di compiere viaggi extradimensionali (con gli stessi effetti di un incantesimo *ancora dimensionale*). Ciò ha l'effetto di intrappolare gli esterni malvagi nelle vicinanze del portatore della *cacciatrice d'immondi,* negando loro la via di fuga di cui potrebbero avere bisogno. Anche l'effetto di ancora dimensionale funziona tre volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *ancora dimensionale, congedo; Prezzo di mercato:* 32.380 mo; *Costo di creazione:* 16.540 mo + 1.267 PE.

Tridente della serenità: Quest'arma è un *tridente+1,* dotato della capacità aggiuntiva di sopprimere entro 4,5 metri dal portatore tutti gli effetti o privilegi di classe che fanno affidamento sulla paura o sulla rabbia, incluse l'ira dei barbari, la frenesia sanguinaria dei sahuagin e la presenza terrificante dei draghi neri.

Livello dell'incantatore: 5°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, *emozione; Prezzo di mercato:* 5.315 mo; *Costo di creazione:* 2.815 mo + 200 PE.

Illustrazione di David Martin

pozioni

Oltre alle consuete versioni in pozione degli incantesimi, esistono alcune varianti insolite create dalle razze di Faerûn.

Unguento della pelle coriacea: I nani selvaggi del Chult usano spesso questo unguento oleoso. Quando viene spalmato sulla pelle, protegge l'utilizzatore con un incantesimo *pelle coriacea.*

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, *pelle coriacea; Prezzo di mercato:* 300 mo; *Peso:* -.

oggetti meravigliosi

Questi oggetti meravigliosi si possono trovare nel Faerûn in aggiunta a quelli elencati nella *Guida del DUNGEON MASTER.*

Ankh dell'ascensione: Il portatore di questo oggetto magico può lanciare i suoi incantesimi divini con un bonus di +4 al livello dell'incantatore (ai fini della determinazione di raggio di azione, durata e altri effetti numerici). L'ankh non concede però un bonus di +4 ai tentativi di superare la resistenza agli incantesimi dell'avversario, né incrementa in altro modo il livello effettivo dell'incantatore.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *portale; Prezzo di mercato:* 60.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Gogondy: Questo vino rosso, fermentato dagli gnomi delle profondità, conferisce delle visioni ai personaggi che lo bevono. Chiunque beva un bicchiere di *Gogondy* dovrebbe effettuare un tiro sulla tabella che segue; una bottiglia intonsa di *Gogondy* contiene abbastanza vino per riempire sei bicchieri.

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *contattare altri piani, divinazione,* il creatore dev'essere uno gnomo delle profondità; *Prezzo di mercato:* 3.000 mo; *Peso:* 2,25 kg.

d%	Risultato	Effetti collaterali
01-15	Nessun effetto	danni temporanei 1d3 Des, 1d3 Int
16-30	Incantesimo *divinazione* (10° livello dell'incantatore)	danni temporanei 1d6 Des, 1d3 Int
31-60	Incantesimo *visione* su un argomento definito dal DM	danni temporanei 1d6 Des, 1d6 Int
61-80	*Contattare altri piani* (piano elementale della terra, 10° livello dell'incantatore)	come l'incantesimo
81-90	Incantesimo *visione* su un argomento specificato dal giocatore	danni temporanei 2d6 Des, 2d6 Int
91-100	*Contattare altri piani* (piano esterno/intermedio, 10° livello dell'incantatore)	come l'incantesimo

Martello dell'armaiolo: Questo utensile di qualità perfetta concede a chi lo usa un bonus di circostanza +10 alle prove di Artigianato (costruire armi).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore dev'essere almeno di 6° livello; *Prezzo di mercato:* 2.055 mo; *Costo di creazione:* 1.055 mo + 80 PE; *Peso:* 3,6 kg.

Maschera dell'implacabile: Questa maschera di ceramica dipinta rende chi la indossa un guerriero temibile, pur se singolarmente concentrato. Finché la indossa, il portatore della maschera acquisisce la capacità guarigione rapida 3; inoltre, riceve un bonus di +4 ai tiri per colpire e ai danni contro qualsiasi avversario che gli infligge un danno superiore al 50% dei suoi punti ferita totali (considerando il punteggio massimo a disposizione del personaggio).

Il bonus si mantiene fino a quando il portatore non attacca un avversario che non gli abbia provocato una perdita superiore al 50% del suo totale assoluto di punti ferita. Quando ciò avviene, il bonus scompare e la capacità guarigione rapida fornita dalla maschera viene inibita per 1 ora.

La maschera conta come un paio di lenti ai fini del limite di oggetti magici dello stesso tipo che è possibile indossare contemporaneamente.

Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, *rigenerazione, sigillo di giustizia; Prezzo di mercato:* 65.000 mo; *Peso:* 2,25 kg.

Molle dell'armiere: Questo utensile concede all'utilizzatore un bonus di competenza +10 alle prove di Artigianato (costruire armature).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *riparare*, il creatore dev'essere almeno di 6° livello; *Prezzo di mercato:* 2.055 mo; *Costo di creazione:* 1.055 + 80 PE; *Peso:* 2,25 kg.

Stemma della casata drow

Illustrazione di David Martin

Piwafwi superiore: Questo mantello di colore scuro possiede tutte le caratteristiche di un *mantello elfico*, e inoltre conferisce al portatore la capacità *contrastare elementi (fuoco)*, negando 5 danni da fuoco per round. (I *piwafwi inferiori* sono invece dei semplici *mantelli elfici*).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi, invisibilità*, il creatore deve essere un drow; *Prezzo di mercato:* 6.100 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Sfera intralciante: Questa palla magica di viticci intrecciati viene usata abitualmente come arma dai nani selvaggi, specialmente nelle loro battaglie contro i goblin Batiri nelle foreste del Chult. La sfera viene scagliata contro un bersaglio, e ha un incremento di gittata di 6 metri. Nel colpire il bersaglio o nel cadere a terra, la sfera crea un incantesimo *intralciare* centrato sul punto di impatto. Può essere usata solo una volta.

Livello dell'incantatore: 1°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *intralciare; Prezzo di mercato:* 100 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Spilla dell'occhio di gatto: Fatta d'argento e incastonata con un crisoberillio verde, una spilla dell'occhio di gatto è un amuleto di buona fortuna che concede un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza contro le malattie.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza, rimuovi malattia; Prezzo di mercato:* 9.000 mo; *Peso:* -.

Statuine del potere meraviglioso: Queste statuine sono state create da alcuni degli incantatori più creativi tra le razze che abitano il Faerûn.

Aquila di quarzo blu: Un'aquila di quarzo blu si trasforma in un'aquila a comando, ma dotata di una vista simile a quella conferita dalle *lenti dell'aquila* (bonus di circostanza +5 alle prove di Osservare).

Un secondo comando la fa alzare in volo. L'aquila non attacca mai, nemmeno per difendere se stessa, ma per il resto obbedisce ai comandi telepatici del suo possessore, a patto che rimanga entro 1,6 km da lui. Se viene costretta a muoversi oltre questa distanza, l'aquila di quarzo blu riprende immediatamente le sue sembianze di statuina (andando di solito in frantumi, se sta volando a una grande altezza da terra). Mentre la statuina è trasformata, il possessore è in grado di percepire con la mente tutto quello che l'aquila vede, anche se per osservarlo deve utilizzare un'azione standard. L'aquila può rimanere in forma animale per non più di 24 ore alla settimana, ma questo tempo può essere suddiviso in vari utilizzi.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti, chiaroudienza/chiaroveggenza; Prezzo di mercato:* 5.400 mo; *Peso:* -.

Delfino di corallo: Creato da un mago genasi dell'acqua, questo delfino di corallo bianco finemente scolpito può trasformarsi in un vero delfino comune, tranne per il fatto che possiede una Intelligenza di 8 e la capacità di comprendere il Comune e l'Aquan. Quando assume la sua forma vivente, il delfino viene considerato una bestia magica, e la statuina può essere usata in questo modo due volte la settimana, e fino a 4 ore per ogni utilizzo.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti, respirare sott'acqua; Prezzo di mercato:* 10.000 mo; *Peso:* -.

Stemma della casata drow: Questo gettone di metallo viene normalmente indossato appeso a una catenella o in un sacchetto legato attorno al collo. Inciso su di esso c'è il simbolo di una casata nobile di una particolare città dei drow, e lo stemma può essere attivato con una parola di comando segreta. Ogni stemma possiede una singola capacità magica minore che può essere usata una volta al giorno, di solito un incantesimo di 1°, 2° o 3° livello. Quelli dei drow più autorevoli hanno spesso diverse capacità di vari livelli di potere. Incantesimi tipici per uno stemma della casata includono *caduta morbida, comprensione dei linguaggi, grazia felina, lettura del magico, levitazione, mantello del potere oscuro, movimenti del ragno, respirare sott'acqua, saltare, scudo, servitore inosservato, sfocatura* e *spruzzo a dispersione*.

Ciascuno stemma è leggermente diverso dagli altri, anche da quelli dedicati alla medesima casata nobile, per cui è possibile che una persona che conosca la forma esclusiva di uno stemma possa individuare magicamente l'individuo che lo porta.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, incantesimi appropriati; *Prezzo di mercato:* 360 mo (capacità di 1° livello), 2.160 mo (capacità di 2° livello) o 5.400 mo (capacità di 3° livello); *Peso:* 0,45 kg.

Mostri

Le creature che seguono possiedono tutte una connessione con una o più delle razze descritte in questo libro.

Animali

I seguenti animali si possono trovare in diverse parti del Faerûn.

SEGUGIO, MASTINO

Le statistiche indicate descrivono cani grossi e possenti come i segugi delle brughiere delle Isole Moonshae.

Olfatto acuto: I mastini possono individuare gli avversari entro 9 metri. La posizione esatta non viene però rivelata, a meno che il cane non si trovi a meno di 1,5 metri di distanza dalla preda. Questi cani possono inoltre seguire le tracce usando l'olfatto.

Abilità: I mastini ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Sopravvivenza quando seguono le tracce per mezzo del loro olfatto.

Segugio, ibis, lince

IBIS

Le statistiche indicate descrivono piccoli uccelli trampolieri come le varietà più piccole dell'airone, il trampoliere dal becco a spatola e la cicogna. Gli ibis sono disponibili anche come famigli: un famiglio ibis concede al suo padrone un bonus di +3 alle prove di Osservazione.

Guadare (Str): Anche se non possiede una velocità di nuoto, un ibis non subisce penalità al movimento quando attraversa camminando uno specchio d'acqua di profondità non superiore alla lunghezza delle sue zampe.

Abilità: Gli ibis ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

LINCE

Le statistiche indicate descrivono i felini più grossi di un comune gatto domestico ma più piccoli di un leopardo, come linci rosse, gattopardi americani e gatti del deserto.

Una lince può essere acquisita con il talento Famiglio Migliorato (si veda il Capitolo 1 del libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*), a partire dal 3° livello del personaggio. Un famiglio lince concede al suo padrone un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Balzo (Str): Se una lince balza addosso a un avversario durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già intrapreso un'azione di movimento.

Olfatto acuto: Le linci possono individuare gli avversari entro 9 metri. La posizione esatta non viene però rivelata, a meno che l'animale non si trovi a meno di 1,5 metri di distanza dalla preda.

Abilità: Le linci ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi*, e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio; inoltre, possono usare il loro modificatore di Destrezza nelle prove di Scalare.

* Nelle aree con erba alta o folto sottobosco, il bonus razziale alle prove di Nascondersi aumenta a +8.

	Segugio, Mastino	Ibis	Lince
	Animale Medio	**Animale Minuscolo**	**Animale Piccolo**
Dadi Vita:	2d8+6 (15 pf)	1/4 d8 (1 pf)	1d8 (5 pf)
Iniziativa:	+2 (Des)	+3 (Des)	+3 (Des)
Velocità:	12 m	6 m, volare 15 m (scarsa)	12 m
CA:	16 (+2 Des, +4 naturale)	16 (+2 taglia, +3 Des, +1 naturale)	14 (+1 taglia, +3 Des)
	contatto 12, colto alla sprovvista 14	contatto 15, colto alla sprovvista 13	contatto 14, colto alla sprovvista 11
Attacchi:	Morso +4 mischia	Beccata +5 mischia	Morso +4 mischia, 2 artigli -1 mischia
Danni:	Morso 1d6+3	Beccata 1d3-2	Morso 1d4-2, artiglio 1d3-2
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	75 cm per 75 cm/0 cm	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	-	Balzo
Qualità speciali:	Olfatto acuto	Guadare	Olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +5, Vol +1	Temp +2, Rifl +5, Vol +3	Temp +2, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche:	For 15, Des 15, Cos 17	For 6, Des 17, Cos 10	For 7, Des 17, Cos 12
	Int 2, Sag 12, Car 6	Int 2, Sag 16, Car 6	Int 2, Sag 12, Car 7
Abilità:	Ascoltare +3, Nuotare +3	Ascoltare +7, Osservare +11	Ascoltare +3, Equilibrio +12
	Osservare +2, Sopravvivenza +2*		Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +12*, Osservare +3, Scalare +4
Talenti:	Arma Focalizzata (morso), Seguire Tracce[B]	Arma Preferita (becco)[B], Sensi Acuti	Arma Preferita (morso, artiglio)[B], Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno	Qualsiasi palude	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitario o branco (2-8)	Stormo (2-12)	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	1	1/4	1/2
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	3-4 DV (Medio)	1 DV (Minuscolo), 2 DV (Piccolo)	2-3 DV (Medio)

cavvekan

Bestia magica Piccola	
Dadi Vita:	1d10+2 (7 pf)
Iniziativa:	+3 (Des)
Velocità:	15 m
CA:	15 (+1 taglia, +3 Des, +1 naturale) contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacchi:	Morso +5 mischia
Danni:	Morso 1d4+1
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali:	Vista cieca, olfatto acuto, miopia, cecità alla luce
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche:	For 13, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità:	Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +4, Sopravvivenza +2*
Talenti:	Arma Preferita (morso)[B], Seguire Tracce[B], Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o branco (2-18)
Grado di Sfida:	1/2
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale
Avanzamento:	-

Illustrazione di Adam Rex

Cavvekan

I cavvekan, conosciuti anche come cani faccia da pipistrello o cani delle grotte, sono creature native del Sottosuolo, che coesistono con i drow e con altre razze che vivono sottoterra. Se vengono catturati quando sono ancora cuccioli, possono essere allevati come animali da guardia.

Dotati di una rassomiglianza superficiale con i cani della superficie, i cavvekan hanno la pelle nera priva di pelo, robusta e liscia come il velluto, grandi orecchie erette e appuntite ed escrescenze a foglia sui loro musi, che ricordano quelle dei pipistrelli. Gli unici peli di un cavvekan sono una sensibile serie di vibrisse, che l'animale usa per esplorare l'ambiente. I cavvekan hanno infine gli occhi piccoli e scuri, e una corporatura flessuosa e aggraziata.

I cavvekan comunicano tra loro tramite ululati, latrati e schiocchi, e alcuni di questi versi non sono percepibili all'orecchio umanoide. I loro suoni echeggiano spettrali attraverso i passaggi del Sottosuolo, rendendo difficile localizzare un esemplare basandosi unicamente sui rumori che emette, o anche solo accertarsi di quante siano le creature a lanciare i richiami.

COMBATTIMENTO

Allo stato selvatico, i cavvekan sono creature circospette che si cibano principalmente di carogne, divorando inoltre pipistrelli, insetti, lucertole, ratti, pesci, funghi commestibili e gli avanzi degli altri predatori. Talvolta attaccano creature ferite o indebolite, e occasionalmente un branco di cavvekan attacca in gruppo una creatura umanoide di taglia Media. I cani delle grotte conoscono benissimo ogni nicchia, anfratto e passaggio del loro territorio nativo, e quindi sono molto difficili da catturare. Se vengono allevati e addestrati, i cavvekan imparano ad attaccare a comando, più o meno come dei normali cani.

Vista cieca (Str): I cavvekan "vedono" emettendo dei suoni ad alta frequenza, non udibili da altre creature, che consentono loro di individuare creature e oggetti nel raggio di 36 metri. Un incantesimo *silenzio* o un altro effetto che provoca sordità annullano i benefici di questa capacità, e costringono un cavvekan ad affidarsi alla sua debole vista.

Miopia (Str): I cavvekan sono estremamente miopi, e la loro visione, visione crepuscolare e scurovisione si estendono solo fino a 3 metri di distanza. Questo limita le loro prove di Cercare e Osservare a una distanza massima di 3 metri, nel caso che la loro vista cieca sia negata.

Cecità alla luce (Str): L'esposizione improvvisa alla luce intensa (come quella solare o quella creata da un incantesimo *luce diurna*) acceca i cavvekan per 1 round; inoltre, essi subiscono una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove mentre agiscono in condizioni di forte illuminazione.

Olfatto acuto: I cavvekan possono individuare gli avversari entro 9 metri. La posizione esatta non viene però rivelata, a meno che l'animale non si trovi a meno di 1,5 metri di distanza dalla preda. Possono seguire le tracce usando l'olfatto.

Abilità: I cani delle grotte ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente. Ricevono inoltre un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, ma questo bonus viene perduto se viene negata la loro vista cieca. I cavvekan ricevono infine un bonus razziale di +8 alle prove di Sopravvivenza quando seguono le tracce per mezzo del loro olfatto.

osquip

Bestia magica Piccola	
Dadi Vita:	1d10+4 (9 pf)
Iniziativa:	+1 (Des)
Velocità:	12 m, scavare 1,5 m
CA:	15 (+1 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacchi:	Morso +5 mischia
Danni:	Morso 1d6+3
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali:	Olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +3, Vol +1
Caratteristiche:	For 14, Des 13, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 2
Abilità:	Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +10, Nuotare -2, Osservare -3, Scalare +3

Talenti:	Arma Focalizzata (morso)
Clima/Terreno:	Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o branco (2-16)
Grado di Sfida:	1
Tesoro:	1/2 standard (solo gemme)
Allineamento:	Sempre neutrale
Avanzamento:	2 DV (Piccolo), 3 DV (Medio)

Gli osquip sono roditori a molte zampe privi di pelo, dotati di mascelle e denti sproporzionati per la loro taglia.

Gli osquip hanno più o meno le dimensioni dei cani, e sono alti circa 60 cm alle spalle. Sono glabri, hanno denti enormi e una testa insolitamente grande. La maggior parte di queste creature ha sei zampe, ma esistono degli esemplari che ne hanno otto, e qualcuno addirittura dieci. Alcuni osquip hanno coda da topo, altri un corto mozzicone, e altri ne sono completamente privi. La pelle coriacea delle creature è solitamente di colore giallo pallido.

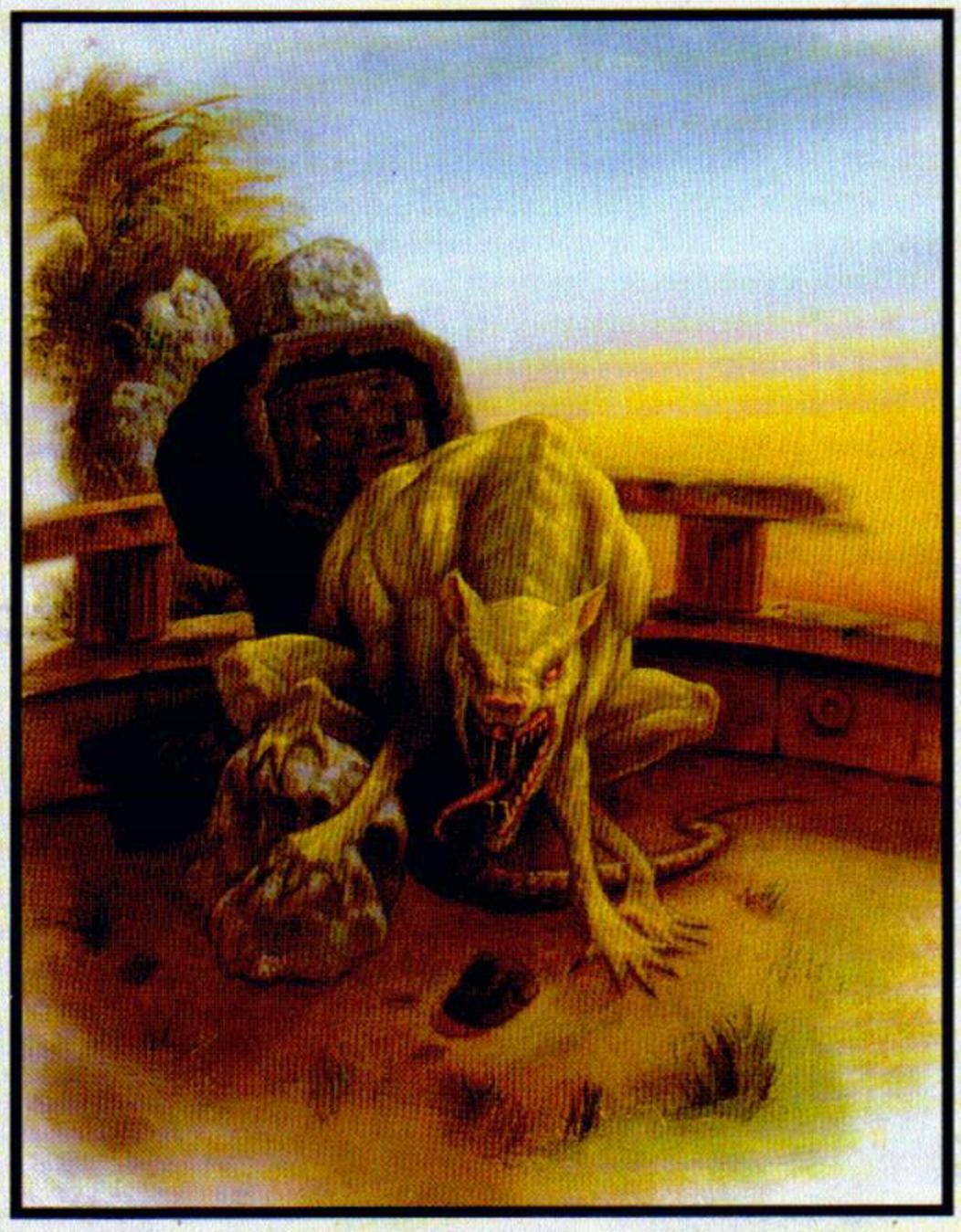
Gli osquip scavano gallerie piccole e attentamente dissimulate, e i loro denti sono abbastanza robusti da potersi fare strada anche attraverso la pietra. A differenza dei topi, gli osquip non hanno paura del fuoco, ma sono dei pessimi nuotatori. Gli osquip non raccolgono oggetti per il loro valore, ma qualche volta custodiscono dei gingilli luccicanti nelle loro tane. Possono essere acquisiti come famigli tramite il talento Famiglio Migliorato (descritto a pagina 34 del libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*), a partire dal 5° livello del personaggio.

COMBATTIMENTO

Se qualcuno entra in un'area in cui esistono gallerie degli osquip, le creature possono emergere rapidamente per sorprendere e attaccare l'intruso. Gli osquip sono molto territoriali, e attaccano ferocemente e senza paura.

Olfatto acuto: Gli osquip possono individuare gli avversari entro 9 metri. La posizione esatta non viene però rivelata, a meno che l'animale non si trovi a meno di 1,5 metri di distanza dalla preda.

Abilità: Gli osquip ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, e un modificatore di -4 alle prove di Nuotare e Osservare.



Osquip

Ragno da guerra

Bestia magica Grande

Dadi Vita:	6d10+18 (51 pf)
Iniziativa:	+1 (Des)
Velocità:	12 m, scalare 6 m
CA:	14 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale)
Attacchi:	Morso +9 mischia
Danni:	Morso 1d8+6 più veleno
Faccia/Portata:	3 m per 3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Veleno
Qualità speciali:	Invisibilità, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +6, Vol +5
Caratteristiche:	For 18, Des 12, Cos 17, Int 5, Sag 13, Car 6
Abilità:	Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +4, Osservare +8
Talenti:	Attacco Poderoso, Spinta Migliorata, Volontà di Ferro
Clima/Terreno:	Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione:	Solitario o nidiata (2-5)
Grado di Sfida:	4
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale
Avanzamento:	6-10 DV (Grande)

Creati attraverso secoli di incroci arcani, i ragni da guerra sembrano semplici versioni giganti dei più comuni aracnidi, ma sono molto più che parassiti senza cervello.

I nani grigi adottarono originariamente i ragni mostruosi del Sottosuolo perché facessero loro da cavalcature, compito che essi svolgono in maniera ammirevole. Sanno arrampicarsi abbastanza bene da superare molti ostacoli dell'ambiente sotterraneo, e i sensi acuti di cui dispongono li aiutano ad avvertire i loro cavalieri di eventuali nemici in avvicinamento. Questi ragni, tuttavia, sono strettamente delle cavalcature: rifiutano categoricamente di trainare carri o di agire come bestie da soma.

Fisicamente, i ragni da guerra ricordano i ragni mostruosi da cui si sono evoluti. Le loro otto zampe sono protette da uno spesso strato di chitina grigio scura, su cui spuntano dappertutto dei grossi peli neri. Il loro robusto carapace è dotato in diversi punti di piccoli anelli cornei, che possono essere usati dai duergar per ancorare le selle e i finimenti delle loro cavalcature. Gli otto occhi dei ragni da guerra emettono una debole luminescenza rossastra quando le bestie sono sotto sforzo.

Illustrazione di Jim Pavelec

COMBATTIMENTO

In battaglia, i ragni da guerra amano sorprendere gli avversari e si lanciano alla carica, inoculando il loro veleno nei nemici più grossi e spingendo quelli più piccoli contro le pareti o giù dai precipizi. Sono perfettamente a loro agio sia sui pavimenti delle caverne che sulle pareti o sui soffitti, per cui possono confondere i loro avversari arrampicandosi e mettendosi in una posizione tattica vantaggiosa.

I ragni da guerra combattono spesso con i nani grigi in groppa. Sia il cavaliere duergar che il ragno da guerra hanno la capacità di diventare invisibili, per cui adottano spesso la strategia dell'attacco di sorpresa.

Invisibilità (Sop): Una volta al giorno, il ragno da guerra può rendersi invisibile, con le stesse modalità di un incantesimo *invisibilità* lanciato da un incantatore di 12° livello.

Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 16); danno iniziale e secondario 1d6 punti temporanei di Forza.

Olfatto acuto: I ragni da guerra possono individuare gli avversari entro 9 metri. La posizione esatta non viene però rivelata, a meno che l'animale non si trovi a meno di 1,5 metri di distanza dalla preda.

Abilità: I ragni da guerra ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, e un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare.

ADDESTRARE UN RAGNO DA GUERRA

Per addestrare un ragno da guerra ad essere cavalcato occorre superare una prova di Addestrare Animali (CD 24 per una creatura giovane, CD 29 per un adulto). Un ragno da guerra raggiunge la maturità in sei mesi.

Le uova dei ragni da guerra valgono 500 mo al pezzo tra i nani grigi, che hanno cominciato solo da poco a venderle alle altre razze. Gli addestratori professionisti duergar si fanno pagare 1.000 mo per allevare o addestrare un ragno da guerra. Per cavalcare un ragno da guerra occorre una sella esotica. Il ragno può combattere mentre ha in groppa il cavaliere, ma quest'ultimo non può a sua volta attaccare, a meno che non superi una prova di Cavalcare (si veda la descrizione dell'abilità Cavalcare, sul *Manuale del Giocatore*).

Capacità di trasporto: Per un ragno da guerra, 135 kg costituiscono un carico leggero; da 135,45 kg a 270 kg sono un carico medio, e da 270,45 kg a 405 kg un carico pesante.

serpente volante

Bestia magica Piccola

Dadi Vita:	1d10 (5 pf)
Iniziativa:	+3 (Des)
Velocità:	6 m, scalare 6 m, volare 6 m (normale)
CA:	17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale)
Attacchi:	Morso +5 mischia
Danni:	Morso 1d3-2, più 1 da acido
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m (avvolto)/1,5 m
Attacchi speciali:	Sputo d'acido, afferrare migliorato, stritolamento
Qualità speciali:	Olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche:	For 6, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità:	Ascoltare +8, Equilibrio +11, Nascondersi +12, Osservare +8, Scalare +12
Talenti:	Arma Preferita (morso)[B], Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Qualsiasi foresta o palude
Organizzazione:	Solitario o stormo (2-8)
Grado di Sfida:	1/2
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale
Avanzamento:	-

I serpenti volanti sono aggressivi predatori alati, che non temono quasi nessun'altra creatura. Di solito attaccano in gruppo, e sono direttamente responsabili di numerose morti nei remoti villaggi che si trovano nei pressi del loro territorio.

I serpenti volanti, chiamati anche "zanne volanti", erano una volta numerosi nelle regioni più calde del Faerûn, ma sono così pericolosi che tutte le razze intelligenti li sterminano senza pietà. Anche se alcuni esemplari sono solitari, per lo più questi rettili attaccano in gruppi poco numerosi, assalendo senza paura l'avversario e gettandosi in picchiata in una nube che dardeggia attorno alle vittime. Questi orrori volanti fanno il loro nido nelle rovine, nelle zone sotterranee e nei picchi rocciosi che si trovano in abbondanza nel Faerûn. Possono tollerare una grande varietà di climi, ma sembrano essere più numerosi nel Calimshan e nello Splendente Sud. Nelle Giungle Nere e di Mhair circolano molte storie inquietanti su lucertoloidi e yuan-ti che addestrerebbero i serpenti volanti come animali da caccia, o addirittura come compagni.

Questi temibili rettili hanno un paio di ali membranose simili a quelle dei pipistrelli, che crescono proprio dietro la testa. Possono volare con agilità acrobatica, restare sospesi nell'aria, volare capovolti e usare le spire del corpo e della coda per infastidire le vittime mentre svolazzano intorno ad esse. I serpenti volanti possono avere qualsiasi aspetto o colore, ma la maggior parte di essi possiede una testa piatta e appuntita come quella delle vipere, occhi rossi o gialli, zanne acuminate e scaglie color bronzo o verde smeraldo.

I serpenti volanti possono essere acquisiti come famigli per mezzo del talento Famiglio Migliorato (descritto a pagina 34 del libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). Un famiglio serpente volante concede al suo padrone un bonus di +2 ai tiri salvezza contro l'acido.

COMBATTIMENTO

I serpenti volanti mordono con le loro zanne acuminate o sputano getti di acido contro le loro vittime, e attaccano qualsiasi creatura vivente che possano uccidere e mangiare.

Sputo d'acido (Str): Una volta per round, un serpente volante può sputare un getto d'acido come attacco di contatto a distanza. Lo sputo infligge 1 danno da acido, ma non è sufficientemente voluminoso per qualificarsi come arma deflagrante. Un serpente volante che riesce a mordere un avversario gli infligge automaticamente anche 1 danno aggiuntivo da acido.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il serpente volante deve prima colpire con il suo attacco di morso; se riesce ad afferrare l'avversario, può iniziare a stritolarlo.

Stritolamento (Str): Un serpente volante infligge 1d3-2 danni

Serpente volante e zannamorte

dopo aver superato una prova di lottare contro creature di taglia Minuscola o inferiore.

Abilità: I serpenti volanti ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Per le prove di Scalare possono usare il loro modificatore di Forza oppure quello di Destrezza, a seconda di quale sia quello più favorevole.

zannamorte

Non morto Piccolo	
Dadi Vita:	1d12 (6 pf)
Iniziativa:	+3 (Des)
Velocità:	6 m, scalare 6 m, volare 6 m (normale)
CA:	17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14
Attacchi:	Morso +4 mischia
Danni:	Morso 1d3-2
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m (avvolto)/1,5 m
Attacchi speciali:	Morso raggelante, afferrare migliorato, stritolamento
Qualità speciali:	Non morto
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche:	For 6, Des 17, Cos -, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità:	Ascoltare +8, Equilibrio +11, Nascondersi +12, Osservare +8, Scalare +12
Talenti:	Arma Preferita (morso)[B], Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario
Grado di Sfida:	3
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	-

Per mezzo dell'incantesimo *creare non morti*, i comuni serpenti volanti possono essere trasformati in orribili creature conosciute con il nome di zannamorte, a patto che l'incantatore sia almeno di 11° livello o superiore. Gli zannamorte sono spesso utilizzati come guardiani, ciecamente fedeli al loro creatore.

Uno zannamorte può essere acquisito come famiglio per mezzo del talento Famiglio Migliorato (si veda il Capitolo 1 del libro dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*), a partire dal 7° livello del personaggio, a patto che questi sia di allineamento malvagio e possieda il talento Incantesimo Focalizzato (Necromanzia).

COMBATTIMENTO

Gli zannamorte mordono con i loro denti affilatissimi, ma non possiedono più lo sputo acido dei loro cugini viventi.

Morso raggelante (Sop): Le creature viventi colpite dal morso di uno zannamorte acquisiscono un livello negativo. Il tiro salvezza per rimuovere questo livello negativo ha una CD di 11.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, lo zannamorte deve prima colpire con il suo attacco di morso; se riesce ad afferrare l'avversario, può iniziare a stritolarlo.

Stritolamento (Str): Uno zannamorte infligge 1d3-2 danni dopo aver superato una prova di lottare contro creature di taglia Minuscola o inferiore.

Abilità: Gli zannamorte ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Per le prove di Scalare possono usare il loro modificatore di Forza oppure quello di Destrezza, a seconda di quale sia quello più favorevole.

classi di prestigio

Le seguenti classi di prestigio sono disponibili per qualsiasi personaggio nativo di Faerûn e che ne soddisfi tutti i requisiti.

Alto mago elfico

Gli elfi studiano la magia con una passione senza pari, ma anche tra loro, gli alti maghi sono considerati letteralmente ossessionati dall'accumulo di potere arcano.

Gli alti maghi elfici sono abilissimi nella creazione dei loro incantesimi epici personalizzati: i *mythal*, che possono estendersi fino a coprire intere città. Imparare i segreti della magia epica rappresenta il culmine della carriera di qualsiasi arcanista, e gli elfi sono molto selettivi nel decidere a chi può venire concesso di apprendere queste conoscenze così potenti. Gli alti maghi già esistenti osservano talvolta gli aspiranti anche per un decennio o più, alla ricerca anche della minima traccia di indegnità. Fino ad ora, la loro segretezza ha funzionato: meno di una dozzina di elfi sanno anche solo dove viene custodita la conoscenza dell'alta magia elfica, per non parlare poi di quelli che possono davvero lanciare un incantesimo epico.

Tutti gli alti maghi elfici sono elfi del sole, della luna o dei boschi, e tutti sono maghi o stregoni molto potenti: a nessun altro è concesso di scoprire i più grandi segreti magici degli elfi.

I PNG alti maghi trascorrono il loro tempo a sviluppare nuovi incantesimi epici, a organizzare ricerche di conoscenze elfiche perdute o prendendo provvedimenti per assicurarsi che i segreti degli elfi rimangano tali. I PG alti maghi scopriranno che essere un membro di questa augusta confraternita è un lavoro a tempo pieno, che rende molto difficile dedicarsi all'avventura. Tuttavia, visto l'enorme potere che detengono personalmente, gli alti maghi elfici sono spesso in prima linea nella difesa della razza degli elfi.

La classe di prestigio dell'alto mago elfico fa uso di materiale reperibile nel *Manuale dei Livelli Epici*, poiché per definizione qualsiasi alto mago elfico è per definizione un personaggio di livello epico.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un alto mago elfico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Elfo del sole, elfo della luna o elfo dei boschi.

Abilità: Conoscenze (arcane) 25 gradi, Sapienza Magica 25 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata Epica [Conoscenze (arcane)], Abilità Focalizzata Epica (Sapienza Magica).

Lanciare incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 9° livello.

Speciale: Il personaggio deve sopravvivere allo scrutinio e deve ottenere l'approvazione di tutti gli alti maghi elfici già esistenti.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'alto mago elfico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'alto mago elfico.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli alti maghi elfici non acquisiscono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: A partire dal 1° livello e ogni due livelli successivi (cioè al 1°, 3°, 5°, 7° e 9°), il personaggio riceve nuovi incantesimi al giorno (e nuovi incantesimi conosciuti, se applicabile), come se avesse acquisito un livello anche in una classe di incantatore alla quale apparteneva prima di aggiungere i livelli della classe di prestigio. Se era già un incantatore epico, il personaggio ottiene soltanto il beneficio elencato nel paragrafo "Incantesimi" di quella classe epica; non riceve tuttavia nessun altro dei benefici che avrebbe acquisito un personaggio di quella classe (miglioramento della probabilità di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se il personaggio possedeva più di una classe di incantatore prima di diventare un alto mago elfico, il giocatore dovrà decidere a quale classe applicare il nuovo livello ai fini di determinare il numero di incantesimi al giorno.

Affinità seminale (Str): Gli studi dell'alto mago elfico gli hanno procurato un'intuizione delle sottigliezze più sfuggenti del processo di creazione degli incantesimi epici. Ogni volta che viene acquisito questo privilegio di classe (al 1°, 3°, 6° e 8° livello), l'alto mago elfico può scegliere un incantesimo epico dalla lista nel Capitolo 2 del *Manuale dei Livelli Epici*. La CD base di Sapienza Magica per gli incantesimi epici creati con questo seme subisce una riduzione di -2, quindi l'alto mago elfico può creare potenti incantesimi epici a livelli più bassi di quanto normalmente possibile. Ad esempio, un alto mago elfico che sceglie il seme *esiliare* (normalmente CD 27) otterrà un accesso più rapido a tutti gli incantesimi bsati su questo seme, poiché la sua CD base di Sapienza Magica sarà 25 e non 27, e l'alto mago sarà in grado di ottenere un dato effetto due livelli prima di altri incantatori epici.

Invenzione di mythal (Str): Ogni volta che l'alto mago elfico acquisisce questo privilegio di classe (al 2°, 4, 7° e 9° livello), può sviluppare un singolo incantesimo epico a solo il 75% del costo di sviluppo in oro, tempo e punti esperienza. L'alto mago non è obbligato a sviluppare immediatamente un incantesimo epico, ma se raggiunge di nuovo questo privilegio di classe senza averlo fatto, il beneficio precedente viene perduto. Per esempio, un alto mago elfico che acquisisce un'invenzione di mythal al 2° livello dovrà usarla prima di raggiungere il 4° livello, quando si rende disponibile l'invenzione di mythal successiva.

Illustrazione di Vince Locke

Alto mago elfico

Talenti bonus (Str): L'alto mago elfico riceve un talento bonus al 5° livello, e un talento bonus aggiuntivo ogni cinque livelli successivi. Questi talenti bonus devono essere scelti dalla lista che segue: Alchimia Accresciuta, Capienza di Incantesimi Migliorata, Conoscenza di Incantesimi, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, Creare Bastoni Epici, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, Creare Verghe Epiche, Creazione Oggetto Efficiente, Emanazione Permanente, Forgiare Anelli Epici, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi in Combattimento Migliorati, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo del Famiglio, Incantesimo di Opportunità, Incantesimo Focalizzato Epico, Incantesimo Focalizzato, Incantesimo Inarrestabile Epico, Incantesimo Inarrestabile, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Padronanza degli Incantesimi, Scrivere Pergamene Epiche.

TABELLA A-6: ALTO MAGO ELFICO

Livello di classe	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	Affinità seminale	+1 al livello della classe esistente
2°	Invenzione di mythal	-
3°	Affinità seminale	+1 al livello della classe esistente
4°	Invenzione di mythal	-
5°	Talento bonus	+1 al livello della classe esistente
6°	Affinità seminale	-
7°	Invenzione di mythal	+1 al livello della classe esistente
8°	Affinità seminale	-
9°	Invenzione di mythal	+1 al livello della classe esistente
10°	Talento bonus	-

Berserker nanico

I berserker nanici, in Nanico *kuldjargh* ("idioti con l'ascia") sono leggendari guerrieri furiosi, capaci di entrare in frenesia combattiva per mezzo di canti rituali. Si ritiene che siano stati toccati dalle divinità naniche della guerra, che insegnarono loro che se morivano in battaglia, come giusta ricompensa sarebbero ritornati nel Faerûn più forti di prima. Di conseguenza, questi guerrieri non hanno nessuna paura della morte. Amano molto le grandi bevute, i canti allegri e chiassosi e i balli da ubriachi. Nella società dei nani, ai berserker è tributato un rispetto concesso controvoglia ma pur sempre timoroso, e ad essi sono attribuite complesse massime filosofiche naniche come "addosso!" e "se si muove, ammazzalo". La maggior parte dei berserker nanici vive una vita breve, ma gloriosa.

Quando entra in furia combattiva, i lineamenti sul volto di un berserker si distorcono in maniera grottesca. Digrigna i denti, e rivoli di saliva gli colano dalla bocca e giù per la barba. I suoi occhi diventano più grandi, sporgenti e iniettati di sangue. Lanciandosi alla carica in battaglia, egli ruggisce il nome del suo clan o il suo canto di guerra sacro, scagliando tutte le sue asce e i martelli da lancio prima di avventarsi contro il nemico con la sua temibile ascia da guerra nanica. In breve, egli diventa quasi inarrestabile. I berserker nanici sono spesso coperti dalla testa ai piedi da arte corporale, dai tatuaggi ai marchi a fuoco alle cicatrici rituali. Preferiscono indossare armature chiodate, e alcuni di essi cavalcano in battaglia dei robusti cinghiali appositamente addestrati.

I berserker nanici erano di solito dei barbari di classe singola prima di adottare questa classe di prestigio, ma anche le combinazioni multiclasse barbaro/guerriero sono piuttosto comuni. Anche i barbari/ranger e i barbari/chierici (chiamati "vendicatori") non sono infrequenti. Le altre combinazioni multiclasse sono pressoché sconosciute.

I berserker nanici occupano una nicchia particolare nella società e nella cultura dei nani. Sono guerrieri impulsivi e senza paura, capaci di entrare in una folle frenesia distruttiva, e i generali nani

li utilizzano senza scrupolo alcuno per il loro potenziale di gettare nello sconforto e nella confusione gli eserciti nemici. I PNG berserker nanici provengono di solito da un clan o da una famiglia composta principalmente da esponenti di questa classe; questi clan formano spesso delle gilde o delle associazioni all'interno della società nanica, anche se assomigliano di più a delle famiglie o confraternite che a vere e proprie corporazioni. Comunque sia, le gilde dei berserker sono invariabilmente collocate ai margini della società nanica, tenute nascoste alla vista e lontano dai bambini nani più influenzabili, che sentono parlare spesso del coraggio dei *kuldjargh*, ma raramente della loro follia. Anche se l'eroismo in combattimento viene onorato nella società nanica, e sebbene i berserker siano bravissimi in questo, essi esemplificano anche e soprattutto delle vite sprecate consumandosi in una stupida ira, e questa è una cosa che la maggior parte dei nani si rende conto di non potersi permettere in un mondo pieno zeppo di orchi e goblin.

Dado Vita: d12.

Berserker nanico

Illustrazione di Wayne England

REQUISITI

Per diventare un berserker nanico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Nano.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (religioni) 2 gradi, Intimidire 8 gradi, Intrattenere (cantare, qualsiasi altra) 2 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Resistenza Fisica.

Speciale: Capacità di entrare in frenesia combattiva.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del berserker nanico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del berserker nanico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I berserker nanici non acquisiscono competenza in nessun tipo di arma, armatura o scudo.

Ira (Str): Al 1°, 3° e 5° livello, il berserker ottiene un altro uso giornaliero dell'ira barbarica. Se il berserker ha la capacità di entrare in preda a un'ira maggiore, anche gli attacchi d'ira aggiuntivi conferiti da questa capacità saranno di questo tipo.

Rudezza (Str): I berserker nanici sono famosi per essere rudi, volgari e violenti. Essi subiscono una penalità di -4 a tutte le prove di caratteristica e di abilità basate sul Carisma, fatta eccezione per le prove di Intimidire, per le quali ricevono invece un bonus di +2.

Budella di roccia (Str): La resistenza innata del berserker al veleno è superiore a quella della maggior parte dei nani. Al 1° livello, il suo bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro i veleni viene incrementato a +4.

Combattimento Ravvicinato (Str): Al 2° livello, il berserker nanico riceve il talento Combattimento Ravvicinato.

Senza paura (Str): Al 2° livello, il berserker nanico diventa immune a *paura* ed effetti similari. Riceve inoltre un bonus di intuizione +2 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti che influenzano la mente.

Colpo Senz'Armi Migliorato (Str): Al 3° livello, il berserker nanico riceve il talento Colpo Senz'Armi Migliorato.

Incalzare Potenziato: Al 4° livello, il berserker nanico riceve il talento Incalzare Potenziato.

Offensiva Temeraria: Al 4° livello, il berserker nanico riceve il talento Offensiva Temeraria.

Armatura naturale (Str): Quando raggiunge il 5° livello, la carne del berserker nanico è talmente coperta di cicatrici e percorsa da muscoli di acciaio che il personaggio riceve un bonus di armatura naturale +2.

cantore della lama

I cantori della lama sono elfi che hanno miscelato alla perfezione arte, tecnica della spada e magia arcana in una combinazione armoniosa. In battaglia, i flessuosi movimenti e le tattiche sottili di un cantore della lama sono magnifici da osservare, e questo ne dissimula la micidiale efficacia marziale. I cantori della lama hanno un posto d'onore nella società elfica: bilanciano le gioie dell'arte e della magia con le capacità di perfetti spadaccini, e sono perciò molto rispettati dagli altri elfi. Di solito svolgono la funzione di guardiani itineranti e di campioni delle comunità elfiche in generale, senza legarsi ad un particolare insediamento.

I personaggi multiclasse maghi/guerrieri sono quelli che possono diventare più facilmente cantori della lama, sebbene questa classe di prestigio sia aperta a qualsiasi elfo che sappia brandire un'arma da guerra e lanciare incantesimi arcani. Anche ranger/maghi, ladri/maghi e bardi non sono sconosciuti fra i ranghi dei cantori della lama.

La maggior parte dei cantori della lama operano da soli, essendo del tutto autosufficienti, ma nelle comunità più grandi hanno talvolta l'opportunità di combattere insieme nella stessa battaglia. I

TABELLA A-7: BERSERKER NANICO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Ira 1 volta al giorno, rudezza, budella di roccia
2°	+2	+3	+0	+0	Combattimento Ravvicinato, senza paura
3°	+3	+3	+1	+1	Ira 2 volte al giorno, Colpo Senz'Armi Migliorato
4°	+4	+4	+1	+1	Incalzare Potenziato, Offensiva Temeraria
5°	+5	+4	+1	+1	Armatura naturale +2, ira 3 volte al giorno

personaggi che intraprendono questa carriera vengono di solito addestrati singolarmente da un altro cantore, e il concetto di qualcosa di così formalizzato come una scuola per cantori della lama è semplicemente una nozione assurda per loro.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un cantore della lama, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Elfo o mezzelfo.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Acrobazia 3 gradi, Concentrazione 4 gradi, Intrattenere (danza, canto, qualsiasi altro) 3 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga) o Arma Focalizzata (stocco), Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Maestria, Schivare.

Speciale: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 1° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cantore della lama (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cantore della lama.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cantori della lama non guadagnano competenza nelle armi, ma acquisiscono competenza nelle armature leggere. Se un cantore della lama indossa un'armatura media o pesante, perde tutti i benefici delle sue capacità canore (canto della lama, canto di incantesimo inferiore, canto della velocità, canto di incantesimo superiore e canto della furia).

Un cantore della lama è soggetto alle consuete probabilità di fallimento degli incantesimi arcani se lancia incantesimi mentre indossa l'armatura (tranne nei casi specificati sotto).

Canto della lama (Str): Quando brandisce una spada lunga o uno stocco in una mano (e ha l'altra mano libera), il cantore della lama riceve un bonus di schivare alla propria CA equivalente al suo modificatore di Intelligenza.

Talenti bonus: Al 2°, 5° e 8° livello, il cantore della lama riceve un talento bonus. Questi talenti devono essere scelti dal seguente elenco: qualsiasi talento di metamagia, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Critico Migliorato (spada lunga), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Mobilità e Riflessi da Combattimento.

Canto di incantesimo inferiore (Str): A partire dal 3° livello, quando brandisce una spada lunga o uno stocco in una mano (e ha l'altra mano libera), il cantore della lama può prendere 10 quando esegue una prova di Concentrazione per lanciare incantesimi sulla difensiva.

Canto della velocità (Sop): A partire dal 6° livello, quando brandisce una spada lunga o uno stocco in una mano (e ha l'altra mano libera) ed effettua l'azione di attacco completo, il cantore della lama può lanciare in ciascun round uno degli incantesimi propri della sua classe di prestigio (oppure qualsiasi incantesimo arcano che abbia un tempo di lancio di 1 azione o inferiore) come azione gratuita.

Canto di incantesimo superiore (Str): A partire dal 7° livello, il cantore della lama ignora le probabilità di fallimento degli incantesimi arcani quando indossa un'armatura leggera.

Canto della furia (Str): Al 10° livello, quando brandisce una spada lunga o uno stocco in una mano (e ha l'altra mano libera) ed effettua l'azione di attacco completo, il cantore della lama può compiere un attacco extra nel round usando il suo bonus di attacco più alto, ma questo e qualsiasi altro attacco eseguiti nel medesimo round subiscono una penalità di -2. Questa penalità si applica per 1 round, quindi influisce anche sugli attacchi di opportunità che il cantore della lama potrebbe effettuare prima della sua azione successiva.

Incantesimi al giorno: Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello nella classe del cantore della lama, riceve anche un nuovo numero di incantesimi al giorno, come indicato nella tabella. Quando il cantore della lama lancia incantesimi propri della sua classe, il suo livello dell'incantatore è pari al livello che ha raggiunto in questa classe di prestigio. Gli incantesimi bonus di un cantore della lama sono basati sulla sua Intelligenza. La Classe di Difficoltà per i tiri salvezza contro gli incantesimi del cantore della lama è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del cantore della lama.

Un cantore della lama deve tenere un libro degli incantesimi, e preparare ogni giorno i suoi incantesimi come fanno i maghi. Nel suo libro può essere contenuto un numero qualsiasi di incantesimi dei cantori della lama (si veda la sezione "Scrivere un nuovo incantesimo nel libro", sul *Manuale del Giocatore*). Ai livelli dal 1° al 9°, il cantore della lama riceve due incantesimi che può aggiungere gratuitamente al suo libro; questi devono provenire dalla lista degli incantesimi dei cantori della lama, e il personaggio deve essere in grado di lanciarli.

Illustrazione di Jeremy Jarvis

Cantore della lama

TABELLA A-8: CANTORE DELLA LAMA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+0	+2	+2	Canto della lama	1	-	-	-
2°	+2	+0	+3	+3	Talento bonus	2	0	-	-
3°	+3	+1	+3	+3	Canto di incantesimo inferiore	2	1	-	-
4°	+4	+1	+4	+4	-	3	2	0	-
5°	+5	+1	+4	+4	Talento bonus	3	2	1	-
6°	+6	+2	+5	+5	Canto della velocità	3	3	2	0
7°	+7	+2	+5	+5	Canto di incantesimo superiore	4	3	2	1
8°	+8	+2	+6	+6	Talento bonus	4	3	3	2
9°	+9	+3	+6	+6	-	4	4	3	2
10°	+10	+3	+7	+7	Canto della furia	4	4	3	3

LISTA DEGLI INCANTESIMI DEI CANTORI DELLA LAMA

I cantori della lama scelgono i loro incantesimi dalla seguente lista:

1° livello - *arma magica, armatura magica, colpo accurato, ritirata rapida, scudo.*

2° livello - *forza straordinaria, grazia felina, immagine speculare, protezione dalle frecce, sfocatura.*

3° livello - *arma magica superiore, distorsione, estremità affilata, velocità.*

4° livello - *invisibilità migliorata, pelle di pietra, porta dimensionale, scudo di fuoco.*

cantore magico

I cantori magici (da non confondere con i danzatori magici, descritti nel supplemento *Magia di Faerûn*) sono i rari praticanti di un'antica tradizione bardica degli elfi. Come i bardi, anche i cantori magici invocano la magia per mezzo di canzoni e poesie, ma mentre i bardi usano le loro canzoni e poesie per attingere alla Trama, i cantori magici sono parte integrante di essa. Di conseguenza, un cantore magico può creare per mezzo della musica effetti magici assai più potenti e flessibili di quanto sia possibile ai normali bardi.

La maggior parte dei cantori magici sono bardi o maghi/bardi e in particolare ammaliatori/bardi, sebbene anche stregoni/bardi e chierici/bardi (questi ultimi sono noti come danzatori del cerchio) non siano sconosciuti. I personaggi appartenenti ad altre classi non diventano quasi mai cantori magici. Inoltre, gran parte dei cantori magici sono elfi, o più raramente mezzelfi. Si conosce però almeno un umano con una traccia di retaggio elfico, di nome Danilo Thann, che sarebbe riuscito a padroneggiare quest'arte misteriosa.

I PNG cantori magici si trovano di solito nelle terre ancestrali elfiche, nelle quali occupano un ruolo non dissimile da quello del bardo presso le altre culture. Sono assai rispettati dagli elfi e dai mezzelfi allevati dal Popolo Fiero, ma le loro capacità e talenti unici sono compresi molto poco da coloro che non fanno parte dei Tel-quessir.

Dado Vita: d6.

Cantore magico

Illustrazione di Jeremy Jarvis

REQUISITI

Per diventare un cantore magico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: I cantori magici devono possedere per lo meno una piccola percentuale di retaggio degli elfi, definita come almeno un ottavo di sangue elfico.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Intrattenere (qualsiasi strumento a mano, canto e altro) 8 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Intrattenere), Controincantesimo Migliorato.

Speciale: Capacità di lanciare senza preparazione incantesimi arcani di 1° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cantore magico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cantore magico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cantori magici non guadagnano alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Musica bardica: I cantori magici continuano ad aumentare la loro abilità nella creazione di effetti magici tramite il canto e la poesia. I livelli posseduti dal personaggio nella classe del cantore magico e del bardo (o qualsiasi altra classe che abbia le stesse abilità) si sommano ai fini dell'utilizzo della musica bardica.

Canto irresistibile (Sop): I cantori magici possiedono una comprensione intrinseca dei vincoli esistenti tra la musica e la magia. Per questo, sommano i loro livelli di classe a tutte le prove di Intrattenere quando usano la loro capacità di suonare musica bardica. Allo stesso modo, aggiungono i loro livelli di classe alla CD delle capacità di *suggestione* e *affascinare* della loro musica bardica.

Canto magico: I cantori magici possono scegliere di "perdere" un incantesimo arcano già preparato al fine di lanciare qualsiasi incantesimo di ammaliamento arcano di uno o più livelli inferiore sulla loro lista. Questa capacità funziona esattamente come il privilegio di classe di lancio spontaneo posseduto dai chierici. Anche gli incantesimi arcani che non hanno bisogno di essere preparati possono essere "perduti" in questo modo, sebbene il canto magico conferisca semplicemente la capacità di sostituire uno slot incantesimo con un incantesimo di ammalimamento arcano proveniente dalla lista del personaggio.

Tutti i canti magici richiedono componenti verbali (cantare) e somatici (suonare uno strumento), indipendentemente dal fatto che l'incantesimo fosse preparato oppure no. Queste sostituiscono le normali componenti verbali, somatiche, materiali e

TABELLA A-9: CANTORE MAGICO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+0	+2	+2	Musica bardica, canto irresistibile, canto magico	+1 al livello esistente della classe di incantatore arcano
2°	+1	+0	+3	+3	-	+1 al livello esistente della classe di incantatore arcano
3°	+2	+1	+3	+3	Controcanto migliorato	+1 al livello esistente della classe di incantatore arcano
4°	+3	+1	+4	+4	-	+1 al livello esistente della classe di incantatore arcano
5°	+3	+1	+5	+4	Musica amplificata	+1 al livello esistente della classe di incantatore arcano

focus dell'incantesimo che viene lanciato, ma non l'eventuale costo in punti esperienza o le componenti materiali costose.

La CD dei tiri salvezza per il canto magico è equivalente al modificatore di Car dell'incantatore + il livello dell'incantesimo +2, indipendentemente dal fatto che l'incantesimo oiginale fosse preparato oppure no.

Controcanto migliorato (Sop): A partire dal 3° livello, il cantore magico diventa particolarmente abile nell'uso della propria capacità di eseguire il controcanto per contrastare gli incantesimi ostili, ricevendo un bonus di +10 alle prove di Intrattenere effettuate per tentare l'azione di controcanto.

Musica amplificata (Sop): Al 5° livello, il cantore magico diventa particolarmente abile nel produrre effetti magici su coloro che lo circondano. Questa capacità aumenta il raggio di azione della maggior parte degli effetti della musica bardica (controcanto, *affascinare*, infondere coraggio e ispirare grandezza) di un numero di metri equivalente al livello del personaggio x 1,5. Questo aumento del raggio di azione viene inoltre triplicato per gli effetti di *affascinare* della musica bardica del personaggio.

Incantesimi al giorno: Quando il cantore magico avanza di livello, riceve nuovi incantesimi al giorno come se avesse acquisito un livello anche nella classe di incantatore arcano alla quale apparteneva prima di aggiungere i livelli della classe di prestigio. Non riceve tuttavia nessun altro dei benefici che avrebbe acquisito un personaggio di quella classe; essenzialmente, questo significa che il personaggio somma i livelli del cantore magico ai livelli della classe di classe di incantatore che già possedeva, qualunque essa fosse, e determina in base a questo totale il numero di incantesimi al giorno e il livello effettivo dell'incantatore.

Se il personaggio aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un cantore magico, deve decidere a quale di esse aggiungerà i livelli della sua classe di prestigio al fine di determinare il numero di incantesimi al giorno.

Illustrazione di Dennis Calero

Cecchino fromboliere

cecchino fromboliere

Il cecchino fromboliere è un esperto nell'uso dell'arma comunemente associata alla razza halfling. Tra gli hin, questi individui sono conosciuti con il loro nome proprio, e spesso trattati con grande rispetto in tutta la comunità. Per praticamente chiunque altro, questi tiratori scelti sono noti come "quei maledetti assassini con la fionda!" o con epiteti ancora più coloriti. Anche se qualche cecchino fromboliere mette le proprie abilità al soldo di chi si vuole disfare dei suoi nemici, la maggior parte di loro non è composta da assassini professionisti ma piuttosto da specialisti molto esperti che utilizzano i loro talenti per aiutare a proteggere le loro comunità o per migliorare le probabilità di successo di un gruppo di avventurieri. Alcuni cecchini frombolieri rimangono invece per tutta la vita insieme alle loro famiglie, insegnando ai giovani le loro superlative abilità.

Guerrieri, monaci e ladri sono i praticanti più comuni dell'arte del tiro di precisione con la frombola da guerra. Alcuni barbari e ranger, e in particolare quelli che combattono per una causa partigiana o sono impegnati in una difesa protratta della loro terra nativa, trovano assai utili le capacità del cecchino fromboliere. Anche l'occasionale druido o chierico potrebbe adottare questa classe di prestigio, se così facendo potesse arricchire le sue pratiche e credenze religiose o progredire nella loro comprensione. I maghi rinunciano di rado al beneficio di ottenere nuovi incantesimi al giorno per adottare questa carriera con tale ossessiva devozione, e gli stregoni lo fanno con frequenza solo leggermente maggiore.

L'arte del tiro di precisione con la frombola da guerra viene spesso tramandata di generazione in generazione, specialmente tra gli halfling piedilesti. Questa forte associazione famigliare è forse la ragione per cui i cecchini frombolieri sono più frequenti in questa sottorazza hin, piuttosto che fra i cuoreforte o gli halfling degli spiriti. Non che i cecchini frombolieri siano sconosciuti presso queste ultime due sottorazze: è solo che generalmente sia gli halfling degli spiriti che i cuoreforte preferiscono altri tipi di armi a distanza. Una piccola congregazione di cecchini frombolieri può talvolta riunirsi per intraprendere una missione congiunta (come tendere un agguato a degli individui che stanno rendendo difficile la vita agli hin locali), ed esiste almeno un piccolo numero di comunità itineranti di piedilesti che vantano piccole unità militari composte esclusivamente da cecchini frombolieri.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un cecchino fromboliere, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Halfling.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Artigianato (costruire armi) 3 gradi, Nascondersi 4 gradi, Osservare 6 gradi.

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (frombola da guerra halfling), Competenza nelle Armi Esotiche (pietra rimbalzante), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cecchino fromboliere (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cecchino fromboliere.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cecchini frombolieri non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi.

Attacco furtivo con la frombola da guerra (Str): *In qualsiasi* momento in cui il bersaglio del cecchino fromboliere si vede negato il bonus di destrezza alla CA (indipendentemente dal fatto che possieda o meno un bonus di Destrezza), l'attacco con la

TABELLA A-10: CECCHINO FROMBOLIERE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Attacco furtivo con la frombola da guerra +1d6
2°	+2	+0	+3	+0	Vista del cecchino
3°	+3	+1	+3	+1	Attacco furtivo con la frombola da guerra +2d6
4°	+4	+1	+4	+1	Critico Migliorato (frombola da guerra halfling)
5°	+5	+1	+4	+1	Attacco furtivo con la frombola da guerra +3d6
6°	+6	+2	+5	+2	Rimbalzo migliorato

frombola da guerra contro quell'avversario infligge più danni del normale. Questo danno addizionale è +1d6 al 1° livello, e aumenta di un ulteriore d6 per due livelli successivi (cioè +2d6 al 3° livello e +3d6 al 5° livello). Gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro 9 metri dal personaggio. Per qualsiasi altro aspetto, questa capacità è identica a quella di attacco furtivo posseduta dai ladri. Se il personaggio possiede già questa capacità perché conferitagli da un'altra classe, i bonus sono cumulativi.

Vista del cecchino (Str): Al 2° livello, il cecchino fromboliere riceve un bonus di +2 agli attacchi con la frombola contro i bersagli protetti da un certo grado di copertura; in effetti, questo bonus riduce i benefici della copertura perché il cecchino fromboliere è un esperto nel dirigere i proiettili sulle parti esposte dell'avversario. Inoltre, se una pietra rimbalzante manca il bersaglio a causa della copertura, il personaggio può eseguire una seconda volta il tiro percentuale per la probabilità di mancare, al fine di determinare se il bersaglio viene invece centrato.

Critico Migliorato (Str): Al 4° livello, il cecchino fromboliere riceve Critico Migliorato (frombola da guerra halfling) come talento bonus.

Rimbalzo migliorato (Str): Al 6° livello, la maestria del cecchino fromboliere con la frombola da guerra diventa così avanzata che quando fa rimbalzare la pietra da un bersaglio per colpirne un altro, il secondo tiro per colpire viene eseguito senza la normale penalità di -2. Questa capacità può essere utilizzata una volta per round.

Gnomo delle brecce

Illustrazione di Dennis Cramer

Gnomo delle brecce

Uno gnomo delle brecce è un possente guerriero gnomesco, esperto nel combattere in spazi ristretti. Uno gnomo delle brecce di alto livello e in una buona posizione difensiva può tenere impegnata una forza numericamente molto superiore fino a quando reggono le sue forze. Questi gnomi sono addestrati a combattere da soli, e sono bravissimi in quello che fanno.

La maggior parte degli gnomi delle brecce sono guerrieri, ranger, paladini o barbari: combattenti piuttosto adatti alla carriera, e che possono sfruttare appieno le potenzialità di questa classe. A volte anche bardi o ladri adottano questa classe di prestigio, ma sia loro che maghi, stregoni e druidi farebbero meglio ad evitare il combattimento corpo a corpo, quindi la loro candidatura è un evento raro.

I PNG gnomi delle brecce operano talvolta in piccole unità, preparate a bloccare l'accesso a un certo numero di diversi passaggi in modo da consentire ai loro compagni di fuggire o di piazzarsi in una posizione migliore. Gli esponenti di questa classe di prestigio si trovano quasi esclusivamente all'interno di villaggi o città gnomesche. Talvolta un PG gnomo delle brecce si dà all'avventura e al vagabondaggio, mettendosi alla ricerca di compagni gnomi che abbiano necessità delle sue abilità specializzate.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare uno gnomo delle brecce, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Gnomo.

Allineamento: Qualsiasi non caotico.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Ascoltare 5 gradi, Osservare 5 gradi.

Talenti: Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello gnomo delle brecce (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello gnomo delle brecce.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli gnomi delle brecce sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura e negli scudi.

Chiudere la breccia (Str): A partire dal 1° livello, quando uno gnomo delle brecce può combattere in una posizione in cui è adiacente ad un oggetto solido almeno di taglia Media (come un albero, una parete o una colonna), ottiene un bonus di schivare +2 alla propria CA. Se sui due lati dello gnomo si trovano due oggetti di questo tipo (simili ad altre due creature posizionate sui suoi fianchi), questo bonus aumenta a +4.

A partire dal 3° livello, lo gnomo delle brecce diventa particolarmente abile nel contrastare i tentativi di entrare nella sua area, attraversare la sua area minacciata o spostarlo dalla sua posizione. Riceve un bonus di +4 agli attacchi di opportunità eseguiti in reazione ad una creatura che entra nel suo quadretto (anche per tentare una spinta), un bonus di +4 per resistere ai tentativi di spinta (come se lo gnomo fosse eccezionalmente stabile sulle proprie gambe) e un bonus di +4 per evitare gli attacchi di sbilanciamento compiuti come parte di un'azione di oltrepassare, o per sbilanciare qualcuno in risposta ad un tentativo di sbilanciare compiuto come parte di un'azione di oltrepassare.

Al raggiungimento del 5° livello, lo gnomo delle brecce ottiene

Tabella A-11: Gnomo delle brecce

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Chiudere la breccia (bonus alla CA)
2°	+2	+0	+2	+0	Talento bonus, schivare prodigioso (bonus di Des alla CA)
3°	+3	+1	+3	+1	Chiudere la breccia (stabilità)
4°	+4	+1	+3	+1	Talento bonus
5°	+5	+1	+3	+1	Chiudere la breccia (salvaguardia), schivare prodigioso (nega gli attacchi sui fianchi)

un bonus di +4 agli attacchi di opportunità compiuti contro le creature che entrano o attraversano la sua area minacciata, e tutte le prove di Acrobazia eseguite per attraversare il suo quadretto o area minacciata aggiungono +10 alla loro CD.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 2° livello, lo gnomo delle breece acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima ancora che i suoi sensi lo percepiscano. Di conseguenza, mantiene il suo bonus di Destrezza (se lo possiede) alla CA anche quando viene colto alla sprovvista o colpito da un attacco invisibile (ma perde comunque il suo bonus di Destrezza alla CA nel caso venga immobilizzato).

Al raggiungimento del 5° livello, lo gnomo delle brecce non può più essere attaccato sui fianchi, e può reagire agli attacchi su lati diversi come reagisce agli attacchi provenienti da una sola direzione. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare un attacco sui fianchi per per effettuare un attacco furtivo contro di lui. L'unica eccezione a questa difesa è che un ladro con quattro livelli più del personaggio può attaccarlo sui fianchi (e così effettuare contro di lui un attacco furtivo).

Se lo gnomo delle brecce ha un'altra classe che conferisce la capacità di schivare prodigioso, si sommano i livelli di tutte le classi che conferiscono la capacità e se ne determina il valore sulla base di questo livello complessivo.

Talenti bonus: Al 2° e al 4° livello, lo gnomo delle brecce riceve un talento bonus. Questi talenti bonus devono essere scelti dalla lista che segue: Ambidestria, Arma Focalizzata*, Arma Preferita*, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Critico Migliorato*, Disarmare Migliorato, Maestria e Sbilanciare Migliorato.

Alcuni dei talenti bonus disponibili per lo gnomo delle brecce non possono essere scelti fino a quando il personaggio non ha soddisfatto uno o più prerequisiti. Uno gnomo delle brecce può scegliere più di una volta i talenti contrassegnati con l'asterisco (*), ma ogni volta devono essere applicati a un'arma diversa. Lo gnomo delle brecce deve comunque soddisfare i prerequisiti per ciascun talento, inclusi i minimi dei punteggi di caratteristica e dei bonus di attacco base.

Illustrazione di Wayne England

Guardia celeste della Grande Crepa

Guardia celeste della Grande Crepa

Le guardie celesti pattugliano i cieli della Grande Crepa in groppa ai loro ippogrifi, sempre vigili contro i nemici dei nani dorati. A differenza di altre truppe a cavallo, le guardie celesti saltano giù spesso dalle loro selle, urlando "Asce dal cielo!" mentre piombano sui loro nemici.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare una guardia celeste della Grande Crepa, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Nano dorato.

Abilità: Addestrare Animali 4 gradi, Cavalcare 8 gradi, Saltare 4 gradi.

Talenti: Combattere in Sella, Robustezza.

Abilità di classe

Le abilità di classe della guardia celeste della Grande Crepa (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Guarire (Sag), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della guardia celeste della Grande Crepa.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le guardie celesti della Grande Crepa sono competenti nell'uso delle armi da guerra, nelle armature medie e leggere e negli scudi.

Asce dal cielo: La guardia celeste della Grande Crepa è particolarmente esperta nell'uso dell'ala paracadute (descritta nella sezione di questa appendice dedicata all'equipaggiamento) per attaccare dall'alto i suoi nemici. Come azione standard, la guardia celeste può saltare giù di sella, precipitare in linea retta e spiegare la sua ala paracadute appena prima di attaccare. Ciò conta come un attacco di carica che infligge danni raddoppiati e concede un bonus supplementare di +1 al tiro di per colpire, poiché il personaggio sta attaccando da una posizione più elevata. La guardia celeste non subisce alcun danno in seguito alla caduta, e dopo l'attacco finisce il suo movimento atterrando a caso in uno dei quadretti adiacenti all'avversario che ha attaccato.

Destriero ippogrifo I (Sop): Al 2° livello, il legame tra la guardia celeste e la sua cavalcatura migliora: l'ippogrifo ora ha 5 Dadi Vita, il suo bonus di armatura naturale diventa +6, il suo punteggio di Forza aumenta a 19 e il suo punteggio di Intelligenza sale a 6.

La guardia celeste sviluppa inoltre un collegamento telepatico con l'ippogrifo, efficace fino alla distanza di 1,6 km. La guardia celeste non può vedere attraverso gli occhi della sua cavalcatura, ma le due creature possono comunicare telepaticamente. A causa di questo vincolo telepatico, la guardia celeste condivide con l'ippogrifo la stessa connessione con un oggetto o un luogo, come avviene tra un padrone e il suo famiglio.

La guardia celeste può avere un solo ippogrifo alla volta come cavalcatura. Se l'ippogrifo muore, la guardia celeste deve addestrarne uno nuovo per un mese prima di poter riattivare i bonus di vincolo con la bestia.

Aggancio volante: Al 2° livello, la guardia celeste della Grande Crepa e la sua cavalcatura padroneggiano una manovra speciale di risalita in sella. Se la guardia celeste si trova a terra, può alzare il suo scudo sopra la testa come azione gratuita. L'ippogrifo si lancia allora in picchiata e afferra lo scudo (e di conseguenza la guardia celeste) a metà del proprio movimento, come se possedesse il talento Attacco in Volo. Poi l'ippogrifo si avvita mentre sta volando, permettendo al cavaliere di risalire in sella. La guardia celeste non provoca attacchi di opportunità nell'eseguire questa manovra, ma l'ippogrifo potrebbe farlo.

Talento bonus per combattere in sella: Al 3° e al 7° livello, la guardia celeste della Grande Crepa riceve un talento bonus di sua scelta che abbia come prerequisito Combattere in Sella.

Attacco in volo: Al 4° livello e superiori, una guardia celeste della Grande Crepa che si lancia in picchiata con la sua ala para-

TABELLA A-12: GUARDIA CELESTE DELLA GRANDE CREPA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Asce dal cielo
2°	+2	+3	+3	+0	Destriero ippogrifo I, aggancio volante
3°	+3	+3	+3	+1	Talento bonus per combattere in sella
4°	+4	+4	+4	+1	Attacco in volo
5°	+5	+4	+4	+1	Destriero ippogrifo II
6°	+6	+5	+5	+2	Carica in caduta
7°	+7	+5	+5	+2	Talento bonus per combattere in sella
8°	+8	+6	+6	+2	Destriero ippogrifo III
9°	+9	+6	+6	+3	Planata sulla distanza
10°	+10	+7	+7	+3	Catapulta delle guardie celesti

cadute può saltare giù dalla sella, compiere un singolo attacco e poi volare lontano fino a 15 metri (ad un'altezza di 1,5 metri dal suolo) prima di atterrare. Questo non provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio dell'attacco.

Destriero ippogrifo II (Sop): Al 5° livello, l'ippogrifo della guardia celeste della Grande Crepa possiede 7 Dadi Vita, il suo bonus di armatura naturale migliora a +8, il suo punteggio di Forza aumenta a 20, e il suo punteggio di Intelligenza sale a 7. La creatura viene considerata una bestia magica, e rimane di taglia Grande nonostante i suoi 7 DV. Inoltre, la sua velocità di volo migliora a 33 metri (manovrabilità buona).

Carica in caduta: Al 6° livello e superiori, una guardia celeste della Grande Crepa che si trova a terra con un'ala paracadute ancora chiusa può correre verso i suoi nemici e poi aprire l'ala che lo solleva brevemente verso l'alto, per poi cadere in picchiata contro il suo bersaglio. Quest'azione funziona come un normale attacco di carica, tranne per il fatto che la guardia celeste riceve il bonus di +1 al suo attacco per la posizione elevata, e che atterra sul lato opposto del suo avversario. La carica in caduta non provoca un attacco di opportunità da parte della vittima, anche se questa creatura possiede una portata.

Destriero ippogrifo III (Sop): All'8° livello, l'ippogrifo della guardia celeste della Grande Crepa possiede 9 Dadi Vita, il suo bonus di armatura naturale migliora a +10, il suo punteggio di Forza aumenta a 21, e il suo punteggio di Intelligenza sale a 8. Si tratta sempre di una bestia magica Grande, e riceve inoltre resistenza agli incantesimi 20 e riduzione del danno 5/+2.

Planata sulla distanza: Al 9° livello e superiori, la guardia celeste della Grande Crepa diventa capace di percepire anche la più debole brezza, e sa come ottenere il massimo delle prestazioni dalla sua ala paracadute. Una volta che ha aperto l'ala paracadute, il personaggio può percorrere fino a 4,5 metri orizzontali per ogni 1,5 metri di altezza di caduta. Viene considerato come una creatura volante di manovrabilità buona mentre è in volo, sebbene non possa salire di quota, ma solo planare verso il basso. Può comunque lanciarsi in picchiata all'angolazione che preferisce.

Catapulta delle guardie celesti: Si tratta di una manovra assai pericolosa, che viene eseguita solo dalle guardie celesti più esperte (10° livello), e trasforma letteralmente il personaggio in un proiettile di catapulta vivente. Come azione di round completo, l'ippogrifo e la guardia celeste si lanciano in picchiata contro il loro avversario. Alla fine del movimento dell'ippogrifo, la guardia celeste salta giù dalla sella, cadendo per la distanza verticale esistente e percorrendo fino a 15 metri in linea retta verso il basso.

A differenza di asce dal cielo, però, in questa manovra l'ala paracadute non viene aperta; invece, la guardia celeste piomba addosso all'avversario e gli infligge danni come se fosse un oggetto cadente (si veda la tabella "Danni da oggetti cadenti", sulla *Guida del DUNGEON MASTER*), ricevendo egli stesso metà dei danni da caduta indicati. Per colpire il suo avversario, la guardia celeste deve riuscire ad effettuare un attacco di contatto in mischia; se fallisce, non infligge alcun danno al nemico e finisce in posizione prona in uno dei quadretti a lui adiacenti.

scaldo combattente

Fra i Nordici risiedono dei musicanti bardici che vivono solo per due cose: la poesia e la guerra. Al seguito di eroi di grande fama, gli scaldi combattenti combattono al loro fianco, componendo nello stesso tempo le saghe epiche che verranno tramandate nei secoli a venire.

Quasi tutti gli scaldi combattenti un tempo erano bardi, anche se a un certo punto hanno rinunciato ai loro incantesimi per concentrarsi esclusivamente nel miglioramento delle loro capacità guerresche. Si concentrano maggiormente sull'oratoria piuttosto che sulla musica, e per loro il risultato creativo più grande è la composizione di un poema epico nel mezzo di una battaglia, capace di incitare i loro alleati e terrorizzare i nemici. Molti soldati trovano inquietante affrontare uno scaldo combattente che recita poesie in tono stentoreo, inserendo in ogni verso del poema gli eventi della battaglia che si sta combattendo attorno a loro.

I PNG scaldi combattenti si possono trovare di solito sui campi di battaglia o nelle corti dei nobili del nord, in cui recitano poemi di battaglie antiche e recenti. Sia Silverymoon che Waterdeep hanno una gilda degli scaldi combattenti, in cui questi personaggi si scambiano entusiasticamente poemi e saghe epiche e avventurose.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare uno scaldo combattente, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Concentrazione 6 gradi, Intrattenere (poesia, qualsiasi altro) 9 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dello scaldo combattente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello scaldo combattente.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli scaldi combattenti sono competenti nell'uso delle armi da guerra, nelle armature e negli scudi.

Musica bardica: Al 1° livello, lo scaldo combattente acquisisce

la capacità di creare musica bardica, se non la possedeva già in precedenza. Tutti gli effetti della musica bardica (*affascinare*, controcanto, infondere coraggio, ispirare competenza, ispirare grandezza e *suggestione*) diventano immediatamente disponibili per il personaggio, soggetti ai consueti requisiti dell'abilità Intrattenere (si veda la descrizione della classe del bardo sul *Manuale del Giocatore*). Inoltre, tutti gli effetti della musica bardica, compreso il controcanto, possono essere prodotti tramite la poesia anziché con la musica propriamente detta. Ciascun utilizzo di un effetto di musica bardica, eccetto *suggestione*, rappresenta un uso giornaliero della capacità. L'utilizzo di *suggestione* non costituisce un uso giornaliero, ma il soggetto su cui si agisce deve essere già stato *affascinato*. Lo scaldo combattente combina i propri livelli di bardo e scaldo per determinare quante volte al giorno può usare la sua capacità di creare effetti di musica bardica.

Parole del rinfrancamento (Sop): Uno scaldo combattente di 2° livello può incitare i propri alleati a scrollarsi di dosso gli effetti della fatica. I personaggi affaticati in grado di sentire parlare lo scaldo per un minuto non sentono più gli effetti della fatica, e i personaggi esausti diventano semplicemente affaticati. Lo scaldo combattente può usare questa capacità solo una volta ogni ora. Si tratta di una capacità dipendente dal linguaggio, che conta come un utilizzo giornaliero della musica bardica.

Demoralizzare: Al 3° livello e superiori, la poesia dello scaldo combattente è in grado di danneggiare il morale del nemico. Una volta che hanno udito per un intero round l'oratoria epica dello scaldo combattente, gli avversari entro 6 metri dal personaggio devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i livelli dello scaldo combattente + il suo bonus di Car) oppure saranno scossi (penalità di morale -2 a tutti i tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza) finché lo scaldo continua a recitare e per i 5 round successivi a quello in cui ha smesso. Questa è una capacità dipendente dal linguaggio che influenza la mente, che conta come un utilizzo giornaliero della musica bardica.

Illustrazione di Mike Dutton

Scaldo combattente

Canto di marcia: Al 5° livello, lo scaldo combattente acquisisce la capacità di incoraggiare gli alleati impegnati in compiti o azioni noiose e ripetitive, come marciare o remare. Quando sono in cammino verso una destinazione o sono impegnati in un equivalente sforzo fisico a lungo termine, coloro che possono udire le esortazioni dello scaldo combattente possono darsi da fare per un periodo più lungo. Chi si trova a portata d'orecchio dallo scaldo combattente può marciare per un periodo del 50% più lungo del normale prima di essere tenuto ad eseguire una prova di Costituzione (come indicato alla sezione "Marcia forzata", Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore*). Non è necessario che lo scaldo combattente reciti in continuazione le sue poesie per l'intera marcia, ma deve farlo per almeno la metà del tempo.

Ispirare eroismo: Come utilizzo addizionale della musica bardica, uno scaldo combattente di 6° livello con 15 o più gradi nell'abilità Intrattenere può usare le sue poesie per ispirare incredibili atti di eroismo in un singolo alleato consenziente che si trovi entro 9 metri da lui, permettendo a quella creatura di combattere valorosamente contro forze soverchianti. Per ogni tre livelli oltre il 5° posseduti dallo scaldo combattente, è possibile influenzare una creatura aggiuntiva. Per ispirare l'eroismo, lo scaldo combattente deve recitare i suoi poemi, e la creatura deve poterli ascoltare per un round completo. La creatura così ispirata ottiene un bonus morale di +4 ai tiri per colpire, ai danni delle sue armi e ai tiri salvezza, nonché un bonus di schivare +4 alla propria Classe Armatura. L'effetto dura fino a quando l'alleato riesce a udire lo scaldo combattente che continua a recitare le sue poesie, e per i 5 round successivi a quello in cui ha smesso. Questa è una capacità che influenza la mente e che conta come un utilizzo giornaliero della musica bardica.

Parole del terrore (Sop): L'oratoria di uno scaldo combattente di 7° livello diventa spaventosa per i nemici che la sentono e sono in grado di comprenderla. Una volta che hanno udito per un intero round le parole del terrore pronunciate dallo scaldo combattente, gli avversari entro 6 metri dal personaggio devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i livelli dello scaldo combattente + il suo bonus di Car) oppure saranno spaventati (devono fuggire, se possibile, o subiscono una penalità di morale -2 a tutti i tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza) finchè lo scaldo continua a recitare e per i 5 round successivi a quello in cui ha smesso. Questa è una capacità dipendente dal linguaggio che influenza la mente, che conta come tre utilizzi giornalieri della musica bardica.

Parole del panico (Sop): L'oratoria di uno scaldo combattente di 9° livello è così terrificante che solo pochi sono capaci di sopportarla. Una volta che hanno udito per un intero round le parole del panico pronunciate dallo scaldo combattente, gli avversari entro 6 metri dal personaggio devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i livelli dello scaldo combattente + il suo bonus di Car) oppure cadere in preda al panico (penalità di morale -2 a tutti i tiri salvezza, e le creature devono fuggire o rannicchiarsi terrorizzate, gettando a terra gli oggetti che avevano in mano) finchè lo scaldo continua a recitare e per i 5 round successivi a quello in cui ha smesso. Questa è una capacità dipendente dal linguaggio che influenza la mente, che conta come tre utilizzi giornalieri della musica bardica.

Parole della furia (Sup): Uno scaldo combattente di 10° livello

TABELLA A-13: SCALDO COMBATTENTE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Musica bardica
2°	+2	+3	+3	+0	Parole del rinfrancamento
3°	+3	+3	+3	+1	Demoralizzare
4°	+4	+4	+4	+1	-
5°	+5	+4	+4	+1	Canto di marcia
6°	+6	+5	+5	+2	Ispirare eroismo
7°	+7	+5	+5	+2	Parole del terrore
8°	+8	+6	+6	+2	-
9°	+9	+6	+6	+3	Parole del panico
10°	+10	+7	+7	+3	Parole della furia

con almeno 19 gradi nell'abilità Intrattenere può suscitare l'ira nei suoi alleati. Questa capacità funziona con le stesse modalità dell'ira barbarica e agisce su tutti gli alleati consenzienti che si trovano entro 6 metri dal personaggio, mentre i suoi effetti permangono fino a quando lo scaldo continua la sua recitazione. Le parole della furia richiedono tre utilizzi giornalieri della musica bardica per ogni round in cui vengono mantenute attive. Si tratta di una capacità soprannaturale che influenza la mente.

signore della guerra orchesco

Il signore della guerra orchesco è il selvaggio generale di un esercito indisciplinato, il capo di una delle letali e fin troppo frequenti orde orchesche che imperversano giù dal Dorso del Mondo per devastare e brutalizzare le terre civilizzate del Faerûn. Un signore della guerra orchesco è una figura imponente, spesso deturpata da cicatrici rituali, ma più spesso anche fin troppo autentiche.

Barbari e guerrieri/barbari sono i candidati migliori per diventare signori della guerra orcheschi, dal momento che già eccellono in battaglia e spesso attraggono a sé grandi eserciti di seguaci. A volte anche i barbari/chierici diventano signori della guerra orcheschi per meglio guidare i loro fedeli in terribili guerre di religione. I barbari/ranger e i barbari/ladri tra gli orchi agiscono spesso da soli, sebbene in tempi disperati si siano verificate occasioni in cui anche loro sono diventati signori della guerra. La varietà più potente tra tutti i signori della guerra orcheschi, tuttavia, è forse quella del barbaro/bardo, le cui innate capacità di manovrare gruppi numerosi e ispirarli a grandi azioni si sposano piuttosto bene con i privilegi concessi da questa classe di prestigio.

Un PNG signore della guerra orchesco verrà di solito incontrato sul campo di battaglia, al comando della sua orda di orchi. Fra un attacco e l'altro, il signore della guerra se ne sta nella sua tana ad addestrare le truppe per la prossima campagna, che potrebbe avvenire tra un mese, un decennio o anche più lontano nel futuro.

Dado Vita: d12.

Signore della guerra orchesco

Illustrazione di Jim Pavelec

REQUISITI

Per diventare un signore della guerra orchesco, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Orco o mezzorco.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Cavalcare 8 gradi, Intimidire 5 gradi, Sopravvivenza 5 gradi.

Talenti: Autorità, Legge del Più Forte o Sangue dei Signori della Guerra.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del signore della guerra orchesco (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore della guerra orchesco.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori della guerra orcheschi non acquisiscono alcuna competenza nell'uso di armi, armature o scudi.

Radunare l'orda (Str): Un signore della guerra orchesco è in grado di mantenere una forza di seguaci orchi più grande di quanto normalmente possibile per un comandante di altre creature. Quando si tratta di determinare il numero di seguaci permesso ad un signore della guerra, moltiplicare per il valore indicato il quantitativo suggerito nella descrizione del talento Autorità, presentato nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Queste forze aggiuntive devono ovviamente essere degli orchi. Ad esempio, un personaggio con un punteggio di Autorità di 15 potrebbe avere normalmente fino a 20 seguaci di 1° livello, due di 2° livello e uno di 3° livello. Se questo personaggio fosse un signore della guerra orchesco di 1° livello, potrebbe invece avere trenta seguaci di 1° livello, tre di 2° livello e uno di 3° livello, a patto che almeno dieci dei seguaci di 1° e uno di quelli di 2° livello siano degli orchi. Un signore della guerra orchesco di 3° livello potrebbe avere avere quaranta seguaci di 1° livello, quattro di 2° livello e due di 3° livello, a patto che almeno la metà di questi siano orchi.

Infondere coraggio (Sop): Al 2° livello, il signore della guerra orchesco sviluppa la capacità di infondere coraggio nelle sue truppe, che ha lo stesso effetto della capacità bardica con lo stesso nome. Il signore della guerra pronuncia un discorso ispirato, incitando i suoi alleati a ignorare la paura e migliorando le loro abi-

TABELLA A -14: SIGNORE DELLA GUERRA ORCHESCO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Radunare l'orda x150%
2°	+2	+2	+0	+3	Infondere coraggio
3°	+3	+3	+1	+3	Radunare l'orda x200%
4°	+4	+4	+1	+4	-
5°	+5	+4	+1	+4	Furia finale

lità combattive. Per essere influenzato, un alleato deve ascoltare il discorso del signore della guerra per almeno un round completo. Gli effetti durano finchè il signore della guerra continua a parlare, e per 5 round dopo che ha concluso il discorso (oppure 5 round dal momento in cui l'alleato non riesce più a sentirlo). Mentre parla, il signore della guerra può combattere ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici che richiedano il completamento di un incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici che richiedono una parola di comando. Gli alleati incoraggiati dal discorso ricevono un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamento e paura, e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai danni delle armi. Un signore della guerra può usare questa capacità anche quando si trova in preda all'ira barbarica, ma in questi casi si esprime sotto forma di una serie di ingiurie e ululati furibondi piuttosto che con un vero e proprio discorso.

Furia finale (Str): Al 5° livello, il signore della guerra orchesco acquisice la capacità di suscitare l'ira in tutti gli alleati che si trovano nelle sue vicinanze, incitandoli a sferrare un ultimo, fenomenale attacco. Tutti gli alleati che si trovano entro tre metri dal signore della guerra (incluso il personaggio stesso) cadono immediatamente in preda all'ira, anche se normalmente non dispongono di questa capacità oppure ne hanno già esaurito gli utilizzi giornalieri. Se il signore della guerra o un alleato sono già in preda all'ira in quel momento o se sono capaci di cadere in preda a un'ira maggiore, le creature influenzate subiscono gli effetti di un'ira maggiore (se sono già in preda ad un'ira maggiore, non c'è nessun effetto aggiuntivo). Questa ira (o aumento ad ira maggiore) dura fino al turno successivo del signore della guerra, al qual punto si applicano tutte le penalità per lasciare lo stato di ira (per esempio, le creature saranno affaticate, e se già affaticate diventeranno esauste). Invocare la furia finale è un'azione gratuita.

Incantesimi

Tutti gli incantesimi che seguono sono presentati in ordine alfabetico.

Calotta d'ombra

Invocazione [Oscurità]
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Cilindro alto 7,5 m, con diametro di 30 m + 15 m per livello
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega o nessuno (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì o no (oggetto)

Il personaggio può creare un campo di ombre. La superficie esterna del campo è impenetrabile alla visione normale e alla scurovisione, garantendo un occultamento del 100% agli oggetti e alle creature che si trovano entro il raggio di azione dell'incantesimo. Una creatura sotto l'effetto di *luce nera* non può vedere attraverso il campo. L'interno del campo getta un'ombra profonda su qualsiasi cosa, riducendo a 1,5 metri la visione normale; le creature dotate di scurovisione riescono a vedere normalmente anche all'interno del campo. La luce, compresa quella solare, non può penetrare all'interno della *calotta d'ombra*. Le creature che in condizioni normali sarebbero influenzate negativamente dalla luce del sole, come tenebre e vampiri, all'interno del campo sono in grado di agire al pieno delle loro capacità.

Il personaggio può lanciare l'incantesimo indirizzandolo in un punto dello spazio, ma l'effetto è stazionario, a meno che il bersaglio dell'incantesimo non sia un oggetto mobile. L'incantesimo può anche essere lanciato su una creatura, e in questo caso l'effetto si irradia da essa e si sposta insieme a lei. Gli oggetti non custoditi e i punti nello spazio non ottengono tiri salvezza né benefici dalla resistenza agli incantesimi per contrastare gli effetti di *calotta d'ombra*.

Calotta d'ombra contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello uguale o inferiore. Gli incantesimi di luce di livello equivalente non hanno effetto su *calotta d'ombra*, ma quelli di livello più alto lo contrastano o lo dissolvono normalmente.

Componente materiale: Una manciata di polvere di carbone e il bulbo oculare essiccato di qualsiasi creatura diurna.

Comunione con la terra

Divinazione
Livello: Chr 5, Drd 5 (nano)

Questo incantesimo funziona come *comunione con la natura*, tranne per il fatto che il personaggio acquisisce una conoscenza istantanea di terreno, minerali, specchi d'acqua, persone, popolazione animale generale, creature scavatrici o sotterranee, funghi e così via. L'incantesimo è efficace soltanto su colline, montagne o sottoterra (incluse le miniere). Il raggio di azione si estende per una distanza di 800 metri per ogni livello dell'incantatore, e fino a una profondità di 400 metri per livello.

Contagio di massa

Necromanzia
Livello: Chr 5, Drd 5, Mag/Str 6
Raggio di azione: Vicino ((7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una o più creature, nessuna delle quali deve essere più lontana di 9 metri dalle altre

Questo incantesimo funziona come *contagio*, tranne per quanto indicato sopra.

Corona d'ombra di Verraketh

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]
Livello: Brd 3
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Creato dal leggendario Re delle Ombre dei Talfir, *corona d'ombra di Verraketh* ammanta la cima della testa dell'incantatore con una corona di ombra magica. Per tutta la durata dell'incantesimo, la musica bardica dell'incantatore attinge al potere della Trama d'Ombra anziché dalla Trama. Finchè durano gli effetti, il personaggio riceve un bonus di competenza +4 alle prove di Intrattenere. Gli effetti di questo incantesimo non sono cumulabili con il talento Magia della Trama d'Ombra.

Corpo di pietra

Abiurazione
Livello: Chr 6 (gnomo), Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Questo incantesimo funziona come *corpo di ferro*, tranne per quanto segue.

L'incantatore ottiene riduzione del danno 20/+2; resta però vulnerabile a tutti gli attacchi speciali che agiscono sui golem di pietra. Riceve un bonus di potenziamento +4 alla Forza e una penalità di -4 alla Destrezza (fino a un punteggio minimo di 1), e la sua velocità si riduce alla metà del normale; inoltre, il suo peso aumenta di un fattore di tre.

Componente materiale arcana: Un piccolo frammento di pietra che sia stato un tempo parte di un golem di pietra, di un elementale della terra maggiore o delle mura esterne di un castello.

Danza di evocazione aerea

Evocazione (Convocazione)
Livello: Chr 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 3 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Evoca un elementale dell'aria Grande
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *evoca mostri VI*, tranne per quanto indicato sopra e per il fatto che richiede una danza in volo da parte dell'incantatore e almeno quattro aarakocra, ciascuno dei quali è considerato come prendente parte al lancio dell'incantesimo per quanto riguarda gli attacchi di opportunità e il mantenere la concentrazione.

Individuazione di metalli e minerali

Divinazione
Livello: Chr 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 18 metri
Area: Un quarto di cerchio emanante dall'incantatore, fino al massimo del raggio di azione
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Il personaggio è in grado di percepire grandi accumuli o vene di metalli e altri minerali, sia grezzi che lavorati. Questo incantesimo individua tutto, da una vena di minerale di ferro a una pila di monete d'oro, anche attraverso solida pietra o altre barriere.

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore deve concentrare i propri pensieri su un campione pesante almeno 4,5 kg del metallo o del minerale che sta cercando; se una quantità di quel minerale pari a 4,5 kg o più si trova entro il raggio di azione dell'incantesimo, l'incantatore lo individuerà senza errore (0,45 kg equivalgono grosso modo a 50 monete).

La quantità di informazioni ottenute dipende da quanto tempo viene impiegato per studiare l'area circostante:

1° round: Presenza o assenza di quel particolare metallo o minerale.

2° round: Peso approssimativo del metallo o del minerale.

3° round: Distanza e direzione (misurata in linea retta) a cui si trova il metallo o minerale.

Fino a quando l'incantesimo rimane attivo, il personaggio può cambiare il metallo o il minerale che sta cercando di trovare, semplicemente concentrandosi su un campione diverso (per rifocalizzare i pensieri sul nuovo campione occorre un'azione standard). In questo modo, l'incantatore potrebbe cercare oro, poi passare all'adamantio, e infine localizzare vene di ferro. Se il personaggio smette di concentrarsi su un campione, l'incantesimo si interrompe.

Se il campione su cui l'incantatore si concentra non è lavorato, l'incantesimo permetterà di individuare solo i depositi di metallo grezzo, come giacimenti di minerale o vene metallifere; si possono individuare metalli lavorati, come monete d'oro o armature di mithral, solo se il campione è a sua volta lavorato.

Nota: In ogni round l'incantatore si può voltare per cercare minerali in un'area diversa; questo incantesimo è in grado di penetrare qualsiasi barriera solida non magica.

Componente materiale: Un campione pesante almeno 4,5 kg del metallo o del minerale da individuare.

Manozanna

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea una bocca dotata di zanne acuminate nel palmo della propria mano. Quando appoggia il palmo su una creatura, la bocca le infligge 1d6 danni. Se la vittima effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi, subisce solo la metà dei danni.

Se la vittima fallisce il suo tiro salvezza sui Riflessi, l'incantatore può iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se riesce ad afferrare l'avversario, la bocca zannuta affonda i denti nella carne della vittima e continua a mordere, infliggendo 1d6 danni in ogni round fino a quando la presa non viene spezzata o gli effetti dell'incantesimo si esauriscono.

Inoltre, la bocca zannuta inietta veleno nella vittima non appena l'incantatore riesce ad afferrarla, infliggendo un danno temporaneo di 1d6 punti di Costituzione (iniziale e secondario). La vittima può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per negare ciascuno di questi danni da veleno.

Manozanna

Illustrazione di Adam Rex

Mantello di spore

Evocazione (Creazione)
Livello: Drd 5, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio viene avvolto da una densa nube di spore di muffa giallastra; può guardare senza difficoltà verso l'esterno e non viene influenzato in alcun modo dalla nube, che gli conferisce metà occultamento (20% di probabilità di essere mancato). Il mantello di spore gialle turbinanti si sposta insieme all'incantatore, e non lascia una traccia quando si muove. Chiunque attraversi il suo quadretto, venga oltrepassato, spinto o afferrato con successo dall'incantatore, o chiunque si trovi a condividere il suo quadretto per qualsiasi motivo dovrà innanzi tutto effettuare un tiro salvezza sulla Tempra, oppure subire 1d6 danni temporanei alla Costituzione; un minuto dopo sarà necessario un secondo tiro salvezza sulla Tempra per evitare di subire altri 2d6 danni temporanei alla Costituzione.

Finchè il *mantello di spore* è attivo, il personaggio è immune alle infestazioni fungine di qualsiasi tipo, come le spore delle muffe gialle o marroni, o il tocco velenoso dei funghi viola.

Se l'incantatore fallisce un tiro salvezza contro un incantesimo o un effetto di fuoco, le spore vengono bruciate istantaneamente e l'incantesimo si interrompe. Se il personaggio si trova sotto la luce diretta del sole, l'incantesimo continua ma le spore diventano inerti fino a quando non raggiunge un punto riparato. Le spore inerti conferiscono comunque il bonus di metà occultamento, ma non possono infettare gli altri e non concedono alcuna protezione dagli attacchi fungini.

portatore di pestilenza

Necromanzia
Livello: Chr 3, Drd 3, Mag/Str 4
Durata: Vedi testo

Questo incantesimo funziona come *contagio*, tranne per il fatto che il bersaglio non subisce immediatamente gli effetti della malattia, ma è soggetto a un periodo di incubazione. Durante questo periodo, la vittima può trasmettere la malattia ad altre persone, ma non mostra alcun sintomo fino a quando la fase di incubazione non si è conclusa.

scavare

Trasmutazione
Livello: Chr 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Dalle mani del personaggio spuntano artigli robusti come la pietra, che possono essere usati per scavare attraverso terra, sabbia, argilla e ghiaia (ma non attraverso la solida roccia), con una rapidità sufficiente a muoversi attraverso la terra alla velocità di 3 metri, in modo simile a un tasso.

Il personaggio può anche usare gli artigli come armi, che infliggono 1d6 danni. Se il danno senz'armi normale del personaggio è superiore a 1d6, questo valore non cambia. Mentre questo incantesimo ha effetto, il personaggio si considera armato.

Componente materiale arcana: Un ciuffo di pelo di un animale scavatore, e una riproduzione in miniatura di un badile.

scolpire metallo

Trasmutazione
Livello: Chr 4, Mag/Str 5
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Metallo o oggetto metallico toccato, fino a 270 dm^3 + 27 dm^3 per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo funziona come *scolpire pietra*, tranne per quanto indicato sopra e per il fatto che agisce sul metallo anziché sulla roccia.

È possibile utilizzare in combattimento questo incantesimo superando un attacco di contatto in mischia. Usare *scolpire metallo* in questo modo contro l'armatura di un avversario ne riduce di 1d6 punti la Classe Armatura (ma le armature composte per lo più di materiali non metallici, come quelle di cuoio borchiato, subiscono solo metà dei danni da questo incantesimo). Se viene usato contro uno scudo, un'arma o una creatura metallica, *scolpire metallo* infligge 1d6 danni per ogni 2 livelli dell'incantatore, ignorando la durezza del bersaglio (o la riduzione del danno, nel caso di una creatura).

Toccare una creatura non consenziente o un oggetto tenuto in mano da una creatura non consenziente richiede un attacco di contatto in mischia, e provoca un attacco di opportunità da parte del difensore. Il personaggio può preparare un'azione per toccare una creatura, la sua corazza, il suo scudo o la sua arma quando essa cerca di colpirlo; in questo caso, l'azione non provoca un attacco di opportunità (poiché fondamentalmente l'incantatore sta sfruttando il movimento dell'avversario per entrare in contatto con lui).

Componente materiale arcana: Un frammento di filo metallico, piegato approssimativamente nella forma desiderata e messo a contatto con il metallo da scolpire mentre viene pronunciata la componente verbale dell'incantesimo.

spada legale

Invocazione
Livello: Pal 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette al personaggio di incanalare il potere della legge nella propria spada, o in qualsiasi altra arma da lui scelta. Da questo momento, la spada agisce come un'arma magica +5, e infligge danni raddoppiati agli avversari caotici. Emette inoltre un *cerchio magico contro il caos* (come l'omonimo incantesimo). Se il *cerchio magico* viene spezzato prima che si esauriscano gli effetti dell'incantesimo, la spada ne crea uno nuovo come azione gratuita nel turno del personaggio. L'incantesimo viene annullato automaticamente 1 round dopo che la spada ha lasciato la mano del personaggio. Non è possibile brandire più di una *spada legale* alla volta.

Se questo incantesimo viene lanciato su un'arma magica, i suoi poteri sostituiscono quelli normalmente posseduti dall'arma, rendendo inattivi il suo potenziamento magico e i suoi normali poteri per la durata dell'incantesimo. *Spada legale* non è cumulativo con *benedire un'arma* né con altri incantesimi che modificano le armi in qualsiasi modo.

Questo incantesimo non ha alcun effetto sugli artefatti.

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande?

Servizio Clienti: **0521.630320**

Visita il sito web

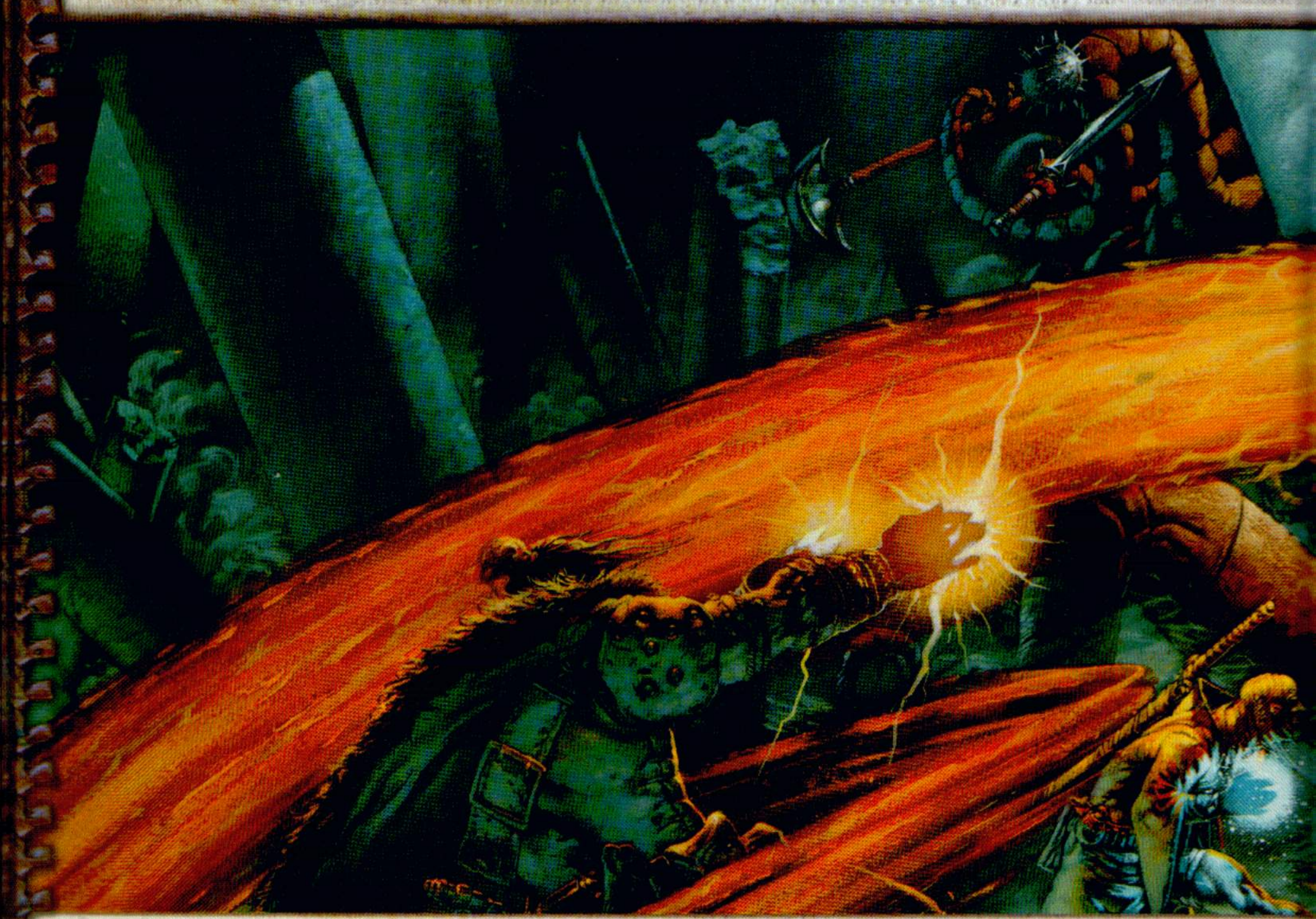
www.25edition.it

Scopri la Varietà degli Abitanti dei Reami

I misteriosi avariel, gli arroganti Calishiti, i nobili centauri e i coraggiosi Rashemi sono in attesa di visite. Dalle steppe del Thay alle spiagge di Evermeet, che siano eroi, mercenari, creature malvagie o semplici popolani, gli abitanti dei Reami sono tanto diversi tra loro quanto le regioni da cui provengono. Ricco di informazioni complete su tutte le principali razze, sottorazze e gruppi etnici sparsi sulla superficie di Toril, *Razze di Faerûn* offre uno sguardo dettagliato ai molti e diversificati popoli che abitano l'ambientazione di Forgotten Realms®.

❋ 80 nuovi talenti ❋ 26 nuovi oggetti magici ❋ Nuovi incantesimi e classi di prestigio

Per utilizzare questo accessorio, è necessario essere in possesso anche dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*, del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del Dungeon Master* e del *Manuale dei Mostri*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web **www.25edition.it**

ISBN 88-8288-090-7
9 788882 880903
Prezzo: € 29,95

FORGOTTEN REALMS

RAZE DI GAERG

6150

DUNGEONS & DRAGONS